ISSN : 0988 7997

GRAAL

Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire

Scénarios : Star Wars, AD&D

La Conjuration des Démons

AD&D : le DICO des MONSTRES

Wargames : 8 Scénarios

GRABUGE 88

M 4749 - 13 - 25,00 F

3794749025000 00130

175 FB

JEUX REXTON
une nouvelle façon de jouer

Cry Havoc

SIEGE

CROISADES

SAMOURAÏ

mai 68

CAPITAINE COSMOS

En 89, ce sera aussi:







N°13

sommaire

Ces deux dernières années, les éditeurs de jeux français ont été saisis d'une rage de traduction. Résultat : le nombre de jeux de rôles disponibles en boutiques a fortement augmenté, même dans un domaine relativement peu populaire comme la Science-Fiction, et les joueurs commencent à s'y perdre...

On les comprend, entre les jeux à niveaux, ceux à compétences, les systèmes compatibles, les règles simulationnistes, celles synthétiques, il y en a certes pour tous les goûts, mais la lassitude guette.

Alors ? Sans doute en 1989 assisterons-nous à une diminution du nombre de jeux publiés, au profit d'extensions et de scénarios. Et ce sera alors à vous, joueurs, de vous mobiliser pour que LE jeu que vous pratiquez et aimez ne sombre pas dans l'indifférence.

Nos meilleurs voeux à tous vos personnages, puissent-ils devenir riches, beaux, forts et puissants (c'est bien le rêve de tout joueur, non?)

S.O.

GRAAL n° 14 le 14 février

GRAAL, *le mensuel des jeux de l'imaginaire.* **N° 13. Mensuel. Janvier 1989.** Publié par Socomer Editions, S.a.r.l. au capital de 50.000F, 35 rue simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20
Directeur de publication : Alain Richard **Directeur adjoint** : Didier Jacobée **Rédacteur en chef** : Serge Olivier **Rédacteur en chef adjoint** : Francis Pacherie **Maquette** : Olivier Massebeuf et Philippe Jouan **Illustrateurs** : Philippe Jouan, Reidid Niukap, Francis Pacherie **Couverture** : Grabuge **Diorama** : Poly et Stirène **Figurines** : Michel Gauthey **Photos** : Philippe Plantrose **Distribution** : NMPP **Photogravure** : Polygraphe **Photogravure** : EFA, des Plantes, Paris **Impression** : MAURY, Malesherbes **Dépôt légal** : décembre 1988 **Commission paritaire** : 69630

ASL, Squad Leader, Air Force, Third Reich sont édités par Avalon Hill ; Croisades par Rexton ; Tank Leader par Oriflam ; AD&D par TSR - Transecom ; Star Wars par WEG - Jeux Descartes.

Pour les ECHOS du prochain numéro, veuillez nous faire parvenir vos annonces avant le 25 février

Les figurines présentées ce moi-ci sont les productions ***GRENADIER***.





MANIFS

EVRY

Le samedi 18 féfrier se déroulera le *3eme Tournoi du pré vert*, où figureront AD&D et l'Appel de Chtulhu. Les parties commenceront à 14 h (12 h pour les M.J.) avec des équipes de 5 joueurs. Adresse : Maison de Quartier Jacques Prévert d'Evry. Un concours de figurines peintes est aussi organisé et commence dès maintenant à la boutique "Cellules Grises". Renseignements : 64 97 81 74

VILLE D'AVRAY

La confrérie "Boucherie Intellectuelle" vous invite le dimanche 19 mars au grand tournoi *UTOPIE II*. Les jeux pratiqués seront : L'Appel de Chtulhu, AD&D, Animonde, Star Wars, Stormbringer et MERP. Adresse : MJC "Le Colombier" 1 place de l'Eglise, 92410 Ville d'Avray. Pour vous y rendre utilisez la ligne SNCF : St Lazare - Versailles R.D. Renseignements Tel: 47 50 37 50 ou 47 09 66 01

ANNECY

La MJC des Teppes organise les 20, 21 et 22 janviers le *3eme Forum des Jeux de Rôles*. Le thème de cette année est la Révolution Française (pourquoi donc ??). Adresse : MJC des Teppes, Place des Rhododendrons 74000 Annecy. Tel : 50 57 56 57.



NANTES

Les clubs de la région nantaise s'associent pour vous proposer la 6' *MANU* les 25 et 26 février. Cette exposition / démonstration de jeux comporte cette année un atout de plus, les "Rencontres de la Manu". Il s'agit de débats réunissant des personnalités du monde ludique. Vous pourrez donc dialoguer avec des créateurs et des éditeurs sur les sujets de votre choix. Adresse : Ancienne Manufacture des Tabacs, Bd Stalingrad, Nantes.

COURBEVOIE

Un tournoi de *Diplomatie* vous attend les 14 et 15 janvier. Pour une inscription de 50f vous bénéficierez d'une organisation assistée par ordinateur et d'un classement "impitoyable" qui devrait banir à jamais les traditionnelles querelles d'attributions des pays. Des lots récompenseront les vainqueurs. Il est préférable de s'inscrire à l'avance en écrivant ou par minitel (3615 Hexalor, Bal Balanoi). Adresse : 184 Bd St Denis, 92-400 Courbevoie. Métro : Pont de Levallois. Renseignements : Tel 43 58 53 94.

ERMEL (56)

Le 2' *Championnat de Bretagne de jeux de simulation historiques* aura lieu les 25 et 26 février. Au programme, un tournoi de wargames à figurines tenant lieu de sélection pour la coupe de France et la présentation de jeux et de revues spécialisées. Rendez-vous à la salle des fêtes de Ploermel (entre Rennes et Lorien).

LIMOGES

La coupe du Limousin de wargames à figurines se déroulera du 11 au 12 février. La règle utilisée sera celle de "Charges antiques & médiévales". Le tournoi verra la présence du célèbre Laurent Mariette dont la vengeance sera terrible... Pour tous renseignements, téléphonez à la boutique "La Lune noire" : 55 34 54 23.



VITROLLES

Et hop, voici le retour du JETDOR crû 89 qui en est déjà à sa quatrième édition. Le programme est consistant, jugez plutôt : le 4 février vous pourrez jouer à AD&D, James Bond, Cthulhu, Star Wars, RuneQuest et à un semi-réel contemporain. Le 5 ce seront AD&D, Les 3 Mousquetaires, Stormbringer, Empire Galactique, Paranoia, JRTM, Rolemaster et un semi-réel médiéval, les vedettes. De plus vous pourrez suivre un mini-tournoi sur Blood Bowl ainsi que de nombreuses autres animations. Vous avez jusqu'au 30 janvier pour vous inscrire à : Maison pour tous, centre culturel G. Sand, BP 151, 13744 Vitrolles cedex, Tel : 42 89 80 77.

AIX EN PROVENCE

Avis aux bootleggers et autres citoyens ! Face à la corruption grandissante dans les différentes métropoles de France perverties par le démon du jeu, le club des Incorruptibles d'Aix et le groupe de choc non-violent F&F (froussards et faiblards) organisent un tournoi de jeux de rôles pour vous aider à revenir dans le droit chemin. Votre intégrité sera mise à l'épreuve les 11 et 12 février sur les jeux suivants : AD&D, Stormbringer, Chill, Marvel, Légendes celtiques, Maléfices, RuneQuest, Paranoia, JRTM, Star Wars, Hawkmoon. Clôture des inscriptions le 31 janvier. Regts : l'Archimage, 15 rue des maeseillais, 13100 Aix en Provence, Tel : 42 38 54 00.

SEMAINES DE L'HEXAGONE

Mini-semaines pour cadets de l'héxagone. Toujours à la pointe de l'activité ludique, les Semaines de l'Hexagone déjà nationalement (seulement nationalement ? Ndlr) reconnues pour leurs séjours d'été, grandeurs nature et animations hors du commun telles la Guerre du Feu ou Highlanders, proposent maintenant des séjours jeunes 12 - 14 ans pendant les vacances scolaires, combinant la pratique d'un sport et celle assidue, du JdR avec des mises en situation de grandeur nature équestre. Woaouh ! Le pied... à l'étrier !

Quand : du 5 février le matin au 10 le soir.

Combien : 1200F tout compris y compris prise en charge à la gare la plus proche de Commercy.

Où : en Meuse, à Rupt devant Saint-Mihiel, lieu de la fameuse migration barbare.

Pour qui : jeunes passionnés de JdR et livres dont vous êtes le héros entre 12 et 14 ans.

Renseignements : Semaines de l'Hexagone (Thierry Chemin) 37 route nationale, 55200 Lérouville, Tel : 29 91 34 88. Réservations : 250F à l'ordre des Semaines de l'Hexagone.



CLUBS

SAINT CLOUD

Le club de jeux de rôle *Les Chats gris d'Uthar* vous acceuille les samedi de 14H30 à 24H00.
Adresse : 2 rue de l'Yser, 92-210 St Cloud. Renseignements : Tel : 49 11 17 56.

NICE

L'association Witchcraft vient de se créer. Ses activités sont :
- Les grandeurs natures.
- Les joutes de chevalerie.
- Les randonnées équestres.
- Les festins médiévaux (Aah !)

Il s'y passe en moyenne deux manifestations par mois. Les inscriptions se font à l'adresse suivante : Mr. Christophe Claustres, 17 Avenue R. Ferraud, 06200, Nice. Renseignements : Tel: 93 08 30 47 ou 93 07 12 74

PERIGUEUX

Le club de jeux de rôle et de simulation *Avalon* a ouvert ses portes depuis deux mois.
Les jeux pratiqués sont : Hawkmoon, RuneQuest, Star Wars, Maléfice, J. Bond, Jorune, Stormbringer, AD&D, Bushido, Conquistador, Air Force, Blood Bowl, Warhammer...
Les réunions se font le samedi soir à partir de 20H au club municipal à la visitation, rue littré. Renseignements : Tel : 53 09 32 98 (Laurent Delsol) ou 53 09 40 86 (Patrice Bousquet)

FANZINES

FLYING YOUKIES FROM OUTER SPACE

Arrivée à son numéro 5, cette publication (26 pages, 13f) propose des scénarios de S.F. et quelques essais. Les rubriques restent très classiques ce qui est dommage pour ce fanzine qui ne se démarque pas de la presse traditionnelle.

VOPALIEC

N° 101 pour ce spécialiste des jeux d'alliance (43 pages, 12f). Beaucoup d'ideés et savoir faire dans ce mensuel des jeux par correspondance.

TRIUMVIRAT

Et oui, même chez les fanzines la concurrence fait rage. Ce N° 37 du mensuel des jeux d'alliance (24 pages, 11f) contient des articles et des parties par correspondance.

CAHIERS LUDIQUES

Du nouveau avec ce N° 1 (8 pages, 6f)qui ne se compose exclusivement que de deux interviews. Au moins cette formule possède le mérite d'être originale. Si vous cherchez les confidences de créateurs de jeux ce zine vous conviendra.
Adresse: Régis Jaulin, 12 place viollet le duc, Apt 33, 8500 la roche sur Yon.



J'Y ETAIS...

Plusieurs manifestations d'importance se sont déroulées le mois dernier. Nous y étions présents et pour ceux qui n'auraient pu s'y rendre, nous vous proposons de vous faire partager l'ambiance qui y régnait par le rapide résumé qui va suivre...

LES JOUTES DU TEMERAIRE 3 ET 4 DECEMBRE 1988

Organisées par le Cercle des élèves de l'ESSTIN (Ecole Supérieure des Sciences et Technologies de l'Ingénieur de Nancy), les Premières Joutes du Téméraire se sont tenues au palais des Congrès de la bonne ville de Nancy. Le programme était des plus alléchants, jugez plutôt : tournois officiels sur Maléfices, Supergang, Croisades et James Bond, trophée Tank Leader et surtout la 1ère Coupe de France Stormbringer qui devait tenir éveillée l'assemblée jusqu'à bien plus tard que l'aurore. De nombreuses initiations étaient proposées aux néophytes aussi bien jeux de rôles, de plateau ou wargames et même jeux d'histoire, toutes périodes confondues. En outre, pour les inconditionnels de l'écran, des ateliers vidéo et informatique ainsi qu'une salle de cinéma étaient ouverts au public. Certains professionnels s'étaient même déplacés (Oriflam, Excalibur, Agmat-Citadel, Siroz productions...) en plus de la presse spécialisée bien sûr.
Le public a heureusement répondu présent à cette invitation et le week-end s'est déroulé un peu fou dans l'ambiance passionnée du jeu. Encadrés par une organisation irréprochable (même au niveau des tarifs des consommations au bar !), les joueurs purent donc s'adonner pendant 48 heures non-stop au seul plaisir de jouer.
On attend déjà avec impatience les 2° joutes.

CONGRES DE LA GUILDE DE BRETAGNE

Le deuxième Congrès de la Guilde de Bretagne se tenait à la même époque à Quimper. Là aussi, un gros effort sur l'organisation a été fait !
Pour son deuxième anniversaire, la Guilde avait décidé de faire les choses en grand avec des tournois mais surtout beaucoup de démonstrations et d'initiations. Chacun des clubs bretons adhérant à la Guilde y avait dressé un stand et de nombreux panneaux d'exposition furent dressés à l'intention d'un public toujours très impressionné par les effets visuels des "grandeur nature". La Guilde est en effet devenue maître dans l'art de composer cette sorte d'intrigue par l'intermédiaire de sa présidente, la remuante Dominique Franc, maître costumière, et de Patrice Méallier son âme damnée. Balanoï, autre association qui s'est spécialisée dans cet art difficile avait également fait le déplacement depuis Paris et c'est donc à un véritable défilé médiéval auquel nous avons pu assisté entre les tables de jeu pour le régal des yeux. Là encore, de nombreux professionnels s'étaient déplacés en commençant par le magasin l'Amusance et les éditeurs Rexton, Descartes, Ludodélire,.. que les oubliés me pardonnent ! France Inter s'était intéressée à cette manifestation et avait dépêché sur place une équipe qui interrogea durant toute la journée de samedi les invités surprise parmi lesquels citons D. Guiserix (Casus) ou P. Bore (Journal du Stratège - Cercle de Stratégie).





Ce rendez-vous permit à la Guilde de Bretagne de tenir son Assemblée Générale annuelle afin de définir ses activités pour sa troisième année d'existence. Rappelons que la Guilde de Bretagne est une association qui regroupe en son sein d'autres associations loi 1901 en véritable fédération régionale. Notons qu'à son exemple venait de se créer officiellement lors de ce week-end, la Guilde de Normandie à qui nous souhaitons, tout comme à son ainée longue vie et prospérité.

D.J.



NOUVEAUTES NOUVEAUTES NOUVEAUTES NOUVEAUTES

TRANSECOM - TSR

Ce début d'année nous apporte une série de traductions qui raviront les adeptes d'AD&D et de D&D. La gamme Gazeteer se présente désormais sous le titre de **Chronique**. Ces livrets (de 80 pages) décrivent précisément une région et fournissent ensuite des idées de scénario en rapport avec le monde et les personnages détaillés. Ces aventures ne sont pas directives, le M.J. s'en sert uniquement comme base de départ pour élaborer sa propre campagne. Le tout bénéficie d'une présentation complète et somptueuse. Vous pouvez déja trouver en boutique :

- Le grand duché de Karameikos.

- Les émirats d'Ylaruam.

L'invasion des traductions continue, *"Forgoten Realms"* devient **Les Royaumes Oubliés**. Plus particulièrement bâti pour AD&D, ce monde imaginaire fournit un univers cohérent pour vos campagnes. Tous les futurs scénarios de TSR devraient se dérouler dans ce contexte.

Les modules DL3, DL4 et DL5 furent regroupés pour être traduits sous la dénomination **DragonLance** *(Les dragons de l'espoir, Les dragons de la désolation, Les dragons du mystère).* Vous y trouverez même une carte des constellations de Krynn.



HEXAGONAL

Nous découvrirons prochainement la traduction de **"MechWarrior"**, le JdR compatible avec le jeu de plateau **"BattleTech"**. Le succés de cette gamme au USA est tel qu'elle ne cesse de s'accroitre. Vous pouvez aller jusqu'à acheter le symbole de votre "Maison" pour le coudre sur votre blouson.

Nous annoncions le mois dernier qu'Hexagonal était devenu le distributeur exclusif de Grenadier. C'est faux : il y a distribution mais pas exclusive.

SIROZ PRODUCTION

Zone + le complément de *Zone* contient un disque 45 tours de "rock garage". D'une présentation un peu plus soignée ce livret se compose d'aides de jeu de scénarios et de nouvelles.

Le JdR *Koros* bénéficie également d'un complément : **Thryra.** Il s'agit de la description de la planète du même nom et d'un scénario.

DRAGON RADIEUX

Le JdR **Hurlement** sortira de l'ombre courant février. L'univers de ce jeu concerne le Moyen-Age français (jusqu'au XIX° siècle). Les principes de base se veulent simples et cherchent plus à créer une ambiance qu'à développer un système de règles.

ORIFLAM

Une grande première dans le petit monde des maisons d'édition de jeux : cette société se propose désormais de répondre directement à vos questions concernant ses produits. Une ligne des joueurs vous permet de converser avec les responsables des jeux. Le numéro est : **87 56 18 62**

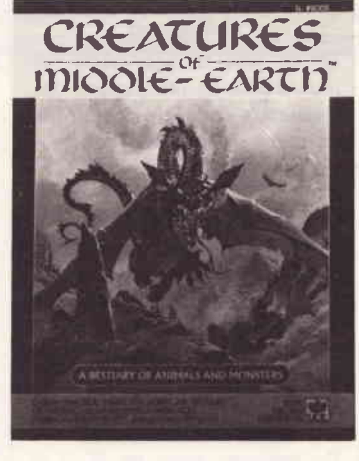
Vous pouvez également contacter ORIFLAM par minitel, code : 3615 IKOR*CJR.

En ce qui concerne les produits, **Multimondes** vient de paraitre. Ce JdR de science-fiction se compose de 3 livrets (le jeu, le contexte, le high tech catalogue) et d'une disquette souple pour PC. Vous découvrirez un essai du jeu dans le prochain GRAAL. L'écran pour ce jeu est en préparation.

Pour Stormbringer une campagne est disponible sous la forme d'un livre de 127 pages : **Le voleur d'âmes.** Le personnage de Freysa Nikorn (plutot sexy sur la couverture) vous entrainera dans sa soif de vengeance à la poursuite d'Elric de Melniboné. La suite du scénario s'appellera: *Le Loup Blanc.*

Le numéro 2 de **Tatou** (la publication d'Oriflam) parait mi-janvier.

Enfin pour Runequest, le célèbre module **"Apple lane"** qui accompagnait les premières versions américaines, sera prochainement traduit et étoffé d'aides de jeu tirées du magazine *Heroes.*



DESCARTES

Killer en français est désormais disponible sous une jolie forme (couverture dure). Ce premier JdR grandeur nature garde tout son charme et vous assurera des émotions fortes.

Le **Guide de StarWars** est un livre de référence pour tout bon meneur d'aventures stellaires.

Pour *James Bond*, le célèbre **Manuel Q** renferme toutes les informations nécessaires concernant les merveilles de la technologie dont disposent les doubles zéros.

Le jeu de plateau *Ave Ténébrae* s'enrichit d'une extension nommée **Fiefs et Empires**.

Enfin, en projet, s'annonce **Suprématie 2.**

LUDODELIRE

Tempête sur l'échiquier, la prochaine production de cette firme, reste dans le domaine du secret, mais sera officiellement présentée pendant le "Salon du Jouet" en février.

SOCOMER EDITIONS

Après le GRAAL Hors Série consacré à **Tolkien** et aux jeux qui s'y rapportent notre équipe se prépare à lancer un deuxième Hors Série de 100 pages. Pour cela nous attendons vos suggestions à propos du sujet que vous souhaitez voir traiter. De plus votre mensuel vous réserve une surprise pour le numéro de mars...

Tous les amoureux des wargames napoléoniens peuvent dès à présent découvrir dans le numéro deux des **Grandes batailles de l'Histoire** tous les détails de la bataille d'Auerstadt (1806). Cette publication contient également des précisions d'uniformologie pour vous aider à peindre correctement vos figurines. Bientôt un jeu sur le même sujet !

ICE

Une compilations de deux anciens modules (Northen & Southern Mirwood) se nomme **Mirkwood the wild Rhovanion**. Cette réédition, mieux adaptée à JRTM, comporte des planches en couleur. Le travail de description reste comme toujours d'une grande qualité. Les scénarios ne sont que des ébauches, ce qui vous permet de les développer selon votre propre façon de jouer.

Toujours pour JRTM, **Creatures of Middle Earth** est un bestiaire avec lequel les zoologues de la Terre du Milieu apprendront tout des charmantes bêtes qui y résident. En dehors de la couverture, les illustrations sont cependant décevantes : peu nombreuses, elles n'arrivent que rarement à aérer un texte "pavé" comme ICE en a hélas le secret.

AVALON HILL

A la mi-février vous verrez apparaitre **The last Hurrah**, la 6° extension pour ASL qui proposera 8 scénarios, deux cartes, etc.

GDW

Toujours à partir de la mi-février, Jeux Actuels sera le **distributeur exclusif des jeux de GDW** en France. Bonne nouvelle ! Les jeux souvent intéressants de cette marque (Europa, seront enfin disponibles sans problèmes. J.A. envisage la traduction rapidement de **Team Yankee** et de **The Great Patriotic War**, des wargames pour débutants.

A la même date apparaitront les premiers jeux associés à la nouvelle gamme JdR de GDW. **Space 1889** et qui seront deux jeux de plateau : **Sky Galleons of Mars** puis **Ironclads and Etherflyers**.



A VOUS DE JOUER ...

... au 30, cours de la liberté - 69003 LYON

LES PLATS DU JOUR

LES JEUX DE ROLE

Star Wars	85F	Marvel Super Heroes	149F
Le Guide de Star Wars	85F	Ecran ou Modules (MSH)	45F
Warhammer (le Jeu de Rôle)	179F	Les Monstres de Cthulhu	99F
James Bond	119F	Maléfices	169F
Dr. No (Sc. James Bond)	69F	Coeur Cruel (Sc. Maléfices)	59F
Runequest	199F	Rêve de Dragon	149F
Les Dieux de Glorantha	175F	La Cité des 13 Plaisirs (Sc. Rêve de Dragon)	75F
Stormbringer	179F	JRTM	189F
Le Voleur d'Ames (Sc. Storm.)	125F	Les Rangers du Nord (Sc. JRTM)	114F
Hawkmoon	189F	La Lorien (Camp. JRTM)	109F
L'Ecran (d'Hawkmoon)	69F	Mirkwood (Camp. JRTM)	129F
Multimondes	209F	Empire of the Witch King (Camp. JRTM)	129F

LES JEUX DE PLATEAU ET LES WARGAMES

Full Metal Planète	285F	Interceptor	219F
Tempête sur l'Echéquier	75F	Centurion	219F
Les Ripoux	179F	Circus Imperium	169F
La Fureur de Dracula	219F	Tokyo Express	379F
Kremlin *	219F	Cross of Iron * (2éme édition)	215F
Révolution * (Ext. Kremlin)	59F	Battle Hymn *	359F
Civilization *	259F	Open Fire *	269F
Dark Future	239F	West of Alamein *	395F

* Seules les règles sont en Français

AU MENU

Patton's Best	**229F**	Love Trivia	**349F**
Suprématie	**229F**	Supergang	**265F**
James Bond + Dr. No	**169F**	Stormbringer + Le Voleur d'Ames	**299F**
Maléfices + Coeur Cruel	**219F**	Marvel + L'Ecran + 3 Modules	**299F**
Hawkmoon + L'Ecran	**249F**	Rêve de Dragon + La Cité des 13 Plaisirs	**219F**
Runequest + Les Dieux de Glorantha	**369F**	Kremlin + Révolution	**339F**

Star Wars + le Guide de Star Wars **162F**

BON DE COMMANDE

A VOUS DE JOUER ...
30, cours de la liberté
69003 LYON
Tel : 78 60 88 49

Nom ______________ Prénom ____________
Adresse ______________________________
____
Code Postal __________ Ville _____________
Tel. ____________

Réception du catalogue sur simple demande !
Tous les jeux sont distribués dans la limite des stocks disponibles.

Réglement par ❑ Chèque bancaire ❑ C.C.P. ❑ Mandat à l'ordre de A VOUS DE JOUER ❑ Contre-remboursement (joindre 25F)

Désignation des Jeux	PRIX
Participation aux frais de port	25F
TOTAL	

essai :

Royaumes Oubliés

Après les traductions du *Livre des Joueurs*, du *Livre du Maître* et du *Manuel des Monstres*, voici arriver la version française du premier support de campagne pour AD&D. Ecartée la première campagne créée pour AD&D au profit de ces jeunes *Royaumes Oubliés !* Les Grands Anciens regretteront peut être *Greyhawk* et ses merveilles qui, semble-t-il, ne sera jamais traduit. Cependant les joueurs prendront grand plaisir à découvrir ce nouveau monde d'aventures.

La boite contient quatre cartes, deux livrets et deux calques imprimés d'une grille d'hexagones. Ces transparents sont une très bonne idée, car les cartes ne souffrent plus ainsi d'une géographie dictée par des contours géométriques. De plus les échelles restent très faciles à déterminer grâce à ces calques.

Les deux premières représentent les *Royaumes Oubliés* dans leur ensemble et servent de référence à toute la campagne. Les deux autres présentent la Région de Vaux et la Côte des Epées de façon plus précise. Le matériel s'avère d'excellente qualité et les échelles sont fixées une fois pour toute. Espérons que les futures éditions françaises éviteront les problèmes de différences de couleurs entre les cartes.

Les deux livrets, aux illustrations nombreuses et agréables, vous offrent un papier jauni et une encre brune dont la présentation évoque les anciens grimoires chargés de connaissance. Ces livrets furent rédigés avec l'aide d'Eglisorme de Valombre, un des mages les plus réputés des Royaumes Oubliés. Son savoir vous permettra de découvrir les principaux lieux dignes d'interêt.

Commençons par l'Encyclopédie des Royaumes. Vous y apprendrez le rôle des Puissances, leurs sphères d'influence, les villes importantes, des informations sur leurs habitants, les coutumes, les plans, les notes sur les classes de personnages propres aux Royaumes ou encore le nom des grandes compagnies marchandes.

Quant aux groupes d'aventuriers, certaines régions les tolèrent, d'autres

essai :

Dieux de GLORANTHA

Ô joie, ô bonheur, ô félicité, mes yeux s'embuent, mes lèvres tremblent car mes mains caressent la couverture du livre saint entre les saints. Evénement qui rend espoir aux glorantomaniaques ulcérés par les dieux passe-partout de la troisième édition : les dieux de Glorantha reviennent et ils parlent français ! Mais voyons d'abord de quoi est fait l'objet.

J'ai devant moi un épais volume cartonné de 188 pages. La couverture en couleur représente un "fils de la lumière" ("son of a bitch" en anglais me précise mon traducteur attitré d'Argan Argar) reconnaissable à son armure dorée, à sa lance et à l'oiseau. Le reste de l'ouvrage est en noir et blanc. La première partie intitulée "Mythes et Histoire" comprend en 41 pages des versions de la génèse de Glorantha, des théogonies diverses et, ce qui me semble plus intéressant, quatre pages sur la religion draconique, fondamentales pour la compréhension de cette race étrange. La deuxième partie présente les cultes de Glorantha regroupés en quatorze "panthéons". Par exmple, le chapitre consacré au panpanthéon orlanti comprend :

- l'opinion présentée sous la forme de questions-réponses d'un prêtre typique sur les autres dieux ;
- une petite carte montrant l'extension géographique de ces cultes ;
- la description détaillée de neuf d'entre eux (dont celui d'Orlanth, celui de Chalana Arroy, celui d'Humakt...) et quinze notices sur d'autres dieux.

Examinons maintenant mon culte préféré, celui d'Humakt. Chaque dieu dans le monde de Glorantha a accès à un certains nombre de runes de puissance qui le caractérisent et qui sont la source de son pouvoir et donc des sorts qu'il peut allouer à ses serviteurs. Humakt possède celle de la mort, symbolisée par la croix latine ou l'épée droite, et celle de la vérité, symbolisée par le Y ; c'est donc le dieu qui rétablit la vérité entre les morts et les vivants, le dieu du passage, le dieu de la mort. Après cette brève présentation du culte et du dieu, on nous indique les conditions pour en devenir initié, puis celle pour devenir "Epée d'Humakt". Sont également détaillés une compétence spéciale (sentir assassin), deux sorts de magie spirituelle (parade et détecter mort vivant) et cinq sorts de magie runique. Finalement nous apprenons que l'initiation à ce culte confère à l'impétrant un don de son choix, assorti d'un gage. Par exemple, s'il opte pour une récupération rapide de la fatigue, l'alcool lui sera interdit. Lors de l'ordination un deuxième couple don-gage devra être choisi. A la fin du livre figure un calendrier de six pages à photocopier et un index des dieux.

les reconnaissent officiellement et d'autres les banissent. Cette Encyclopédie représente une source inépuisable pour mener une campagne aux ramifications multiples. Les renseignements qu'elle renferme sont aisément accessibles aux joueurs qui ont besoin des informations de base. De plus, les futurs produits de TSR se baseront sur ces Royaumes Oubliés et tous les scénarios trouveront leur place dans ces contrées.

La gamme américaine possède déjà de nombreux modules et prolongements dont le dernier, *Kara Tur*, est compatible avec les *Oriental Adventures.*

L'ensemble de la boite se montre parfaitement cohérant et bénéficie d'une présentation soignée et d'un important travail de développement.

Le second ouvrage est le livret de référence du Maitre de Jeu. Il donne des indications utiles pour l'élaboration d'une campagne et détaille les PNJ les plus marquants. Leur rôle, leur histoire et de vagues renseignements sur leurs capacités permettent au M.J. de les personnaliser. Une partie de ce livre comprend les rumeurs et les nouvelles qui circulent au sein des Royaumes. Cette partie peut servir à batir une histoire chronologique des circonstances qui précèdent vos aventures, ou bien à vous guider dans votre choix des événements à utiliser. Voilà donc une excellente source de scénarios et de thèmes de campagnes facilement manipulable.



Tout cela s'achève par deux aventures prêtes à jouer et par un aperçu des ouvrages magiques des Royaumes : un panorama des Livres de Magie contenant de nouveaux sorts originaux comblera vos magiciens.

Enfin la production Américaine compte déja cinq extensions :

- *Eauprofonde et le Nord* (FR1), qui dépeint la plus importante cité de la Côte des Epées.
- *Lunae* (FR2), qui concerne les îles du même nom.
- *Les Empires des Sables* (FR3), qui décrivent l'Amn, le Tethyr et le Calimshan.
- *Le Magister* (FR4), qui regroupe de nombreux objets magiques et sorts.
- *Les Frontières Sauvages* (FR5), qui détaille les contrées du Nord d'Eauprofonde.



Il ne reste qu'à espérer voir apparaitre les traductions de ces suppléments le plus rapidement possible. En attendant, la découverte des Vaux et de la Côte des Epées promet nombres d'aventures passionnantes dans le plus pur style AD&D.

Didier Monin

Le style est souvent un peu lourd, parfois proche du charabia : *"Daga est un spectre. Une horreur... qui ne possède aucune substance de frapper et force à mettre en déroute."* Parfois involontairement comique comme cette Aranéa, déesse des araignées, qui *"dévore sans pitié les faibles et les impuissants"* (vite ma poudre de corne de rhinocéros).

Autre chose, il y a plus de majuscules que de dieux. A tel point que je me suis demandé si de livre n'était pas traduit de l'allemand : *"Zorak Zoran est le Démon des Légions de la Mort".* Cette faiblesse du style est d'autant plus regréttable que le sujet se prêtait aux grandes envolées : que les mystères de la théologie et les légendes d'un monde soit réduits à un psittacisme (10 contre 1 que c'est une insulte, Ndlr) pédant et malsonnant alors là, pas d'accord. Je vous entends déjà: "Nous, ce qui nous intéresse c'est de jouer, pour la littérature il y a le Maglit". Bon, vous avez raison, mais enfin c'est le préfacier qui m'a cherché avec son livre qui méritait *"largement de figurer dans une bibliothèque classique"*.

Autres remarques, l'index des dieux est très bien mais un index général aurait été utile. Dans le bandeau qui surmonte le nom de chaque dieu sont dessinés les runes qui lui sont attribuées, mais leur sens et leur nom ne sont mentionnés nulle part, il faut aller pêcher l'info dans la boîte de jeu ; un tableau récapitulatif n'aurait pas été un luxe. Les manques que je signale, ne sont pas dûs à un manque de place car ce livre possède huit magnifiques pages vierges, dix si vous comptez l'intérieur de la couverture, dont une particulièrement mal placée ; la page droite n° 51 vous fait mal aux yeux.



Passons brièvement sur les critiques de fond, car elles sont beaucoup plus subjectives. La description des cultes manque d'ambiguité : les trolls sont présentés comme sauvages et primitifs, le chaos est le mal absolu... La présentation par "panthéon", en limitant le nombre des relations, enlève la finesse et les subtilités de celle par cultes. La séparation en deux parties du livre n'est pas forcément non plus une très bonne idée. Il est aussi à déplorer une perte de substance pendant la traduction. Humakt qui est décrit en six pages dans *Cults of Prax* n'en a plus droit qu'à deux ici.

Mais en contrepartie nous avons droit à un survol de tous les cultes de ce monde. Il faut donc voir cet ouvrage comme un résumé, un bréviaire, qui malgrès ses défauts, a l'immense utilité d'exister permettant ainsi au joueur non-anglophone l'accès à la merveilleuse mythologie gloranthienne et fournissant aux autres une compilation complète et presque écrite en français.

Comme il semble que ce soit la mode de dédier son livre à soi-même (quatre des cinq personnes à qui sont dédiés les Dieux de Glorantha figurent dans la table des auteurs), je dédie cet article à mon maître et ami, le grand, le sublime, le magnifique, le splendide,

Alain H. Durant

Croiseur amiral "San Fransisco", 1h30 du matin, le 13 novembre 1942.

Quelque part au large de Guadalcanal, sur la passerelle, la tension peut se lire sur tous les visages. Chaque seconde qui passe réduit la distance d'avec l'ennemi. Soudain, l'enfer se déchaine : la passerelle est balayée par une salve d'obus de gros calibre, la salle des machines prend feu tandis que le navire devenu ingouvernable quitte lentement la formation en prenant de la bande.



COMBAT NAVAL EN SOLITAIRE

LE CONTENU

Tokyo Express est le dernier né des jeux tactiques en solitaire de Victory Games. Ambush and co. version navale me direz-vous : oui et non. Oui dans la mesure où l'on peut jouer seul, mais là s'arrète la comparaison, car le systeme est totalement différent.

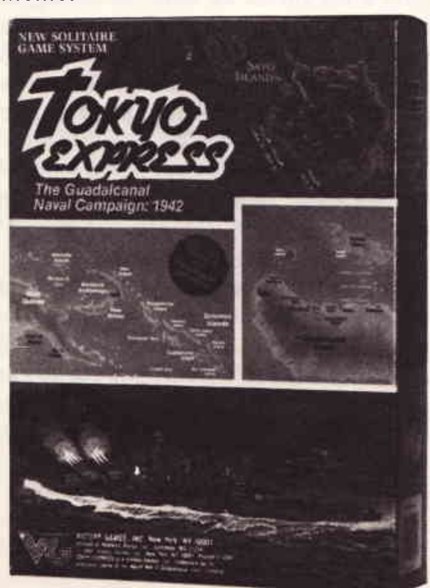
Dès l'ouverture de la boite (bien pleine), on constate l'habituelle qualité du travail de V.G. :

la carte : 80x56 cm représentant les 55x40 km de mer au nord de Guadalcanal.

les pions : Une planche de pions rectangulaires (pratique pour l'orientation dans les hexagones) représentant les navires U.S et Japonais. Deux planches de marqueurs et pions divers.

Le reste : deux livrets de règles et de scénarios (un pour les règles de base, un pour les règles standards, avancées et le jeu à deux.) Deux paquets de feuilles spécialement imprimées pour noter les pertes au fur et mesure des combats. Des aides de jeu. Des cartes pour la résolution des combats au canon. Une planche pour coordonner le très pratique casier de rangement des pions.

Maintenant voyons le jeu par luimême.



OU SONT LES JAPS ?

Il s'agit de simuler les combats exclusivement navals qui eurent lieu au large de Guadalcanal, entre américains et japonais, pour empêcher ces derniers de ravitailler et renforcer leurs troupes sur l'île ou de déverser des déluges d'obus sur les "nuques de cuir", qui avaient déjà bien de quoi s'occuper dans la jungle. C'est un jeu tactique (1 hex = 1300 mètres, 1 pion = 1 bateau, 1 tour = 10 minutes), qui comprend trois degrés de complexité (jeu de base, standard, avancé) bien que des aménagements aient été prévus pour le jeu à deux. Le joueur manie les américains, le système, les japonais.

Tokyo Express a été conçu de tel manière que le joueur U.S "nage" dans un "brouillard de guerre", quant à la composition exacte des forces ennemies. Un certain nombre de pions "Forces cachées" déterminé au départ par le scénario, représente les flottes japonaises mais ne donne aucune indication sur le nombre et surtout le type d'unité qui les composent. Suivant le degré de repérage atteint par le joueur, (ce qui suppose qu'il ait engagé des forces suffisament près) ou bien si le japonais arrive dans sa zone de déploiement, on tire au hasard un pion Niveau de Forces (0 = aucun bâteau, 1 et 2 = unités légères, 3,4,5 = cuirassiers, croiseurs lourds et escorte) qui, ajouté à un jet de dé, détermine la composition exacte des forces japonaises.

Vous avez compris qu'il faut faire très attention à vos forces, tant que vous ne connaissez pas la nature exacte des troupes ennemies ou tout au moins, leur niveau. Imaginez-vous donc, traquant un pion "Force cachée" avec le gros de votre escadre, tandis que quelques destroyers vont agacer le reste des flottes japonaises. Au moment de sonner l'attaque, vous tirez un pion niveau = 0 (aucun navire) pour la force traquée tandis que vos vaillants destroyers tombent sous le feu de deux cuirassiers, deux croiseurs lourds, et trois destroyers (pion niveau = 5 et jet de dé = 10). Bref, un véritable tir au pigeon... Je ne peux que vous encourager à de prudentes reconnaissances.

LE MOUVEMENT

Mais qui dit reconnaissance, dit mouvement. Voyons donc maintenant comment ces derniers s'organisent. Tout d'abord pour le joueur US, il existe un système de formation et de commandement. La formation consiste en un groupe de bâteaux disposés ou non à proximité d'un navire amiral. Ce dernier permet l'organisation et le mouvement correct des unités dans la portée de son commandement. Toute

unité hors de portée, bouge de façon aléatoire (jet de dé), ce qui fait particulirement brouillon surtout si le mouvement se termine par la collision avec une autre de vos formations (vos forces sont assez faibles pour que vous ne les cassiez pas avant les combats).

Hormis cela, le joueur peut bouger ses unités comme il le veut. Le système, lui, effectue les mouvements des forces japonaises en utilisant un schéma de formation identique à celui des américains, mais sans navire amiral. Les formations bougent en fonction de leur mission ou suivant la proximité et la position des unités U.S en utilisant la table de mouvement de combats qui, tend à faire refuser le combat si la position est mauvaise ou au contraire, à pousser l'avantage, si la position est favorable.

Les mouvement s'effectuent pendant six phases de mouvement durant lesquelles les navires bougent d'un hexagone ou ne bougent pas suivant l'importance de leur vitesse. A chacune de ces phases, le joueur tire un des 18 pions actions : un pion détection U.S, 1 pion détection japonais, 1 pion combat, 15 pions "aucun événement". Si un pion détection est tiré, le joueur ou le japonais essaie de détecter les unités adverses, ce qui dans certain cas peut entrainer le combat. Si par contre le hasard désigne un pion combat, alors un combat est résolu immédiatement avec les unités adverses déjà détectées.

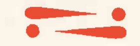


Le cuirassé Yamato

TORPILLES OU OBUS ?

L'armement des navires est divisé en une artillerie principale avant, une autre arrière, une artillerie secondaire (jeu avancé), tirant exclusivement sur les côtés, et enfin des capacités de torpillage. Le combat se résout d'abord par un ou deux tirs de torpille (si c'est possible), puis par un bon vieil échange d'obus. Le japonais a ici un très net avantage : il attaque en premier et possède un arsenal de torpille assez impressionnant : meilleure portée (14 hexagones au lieu de 7 pour les U.S), meilleure puissance (4 en moyenne, au lieu de 2 ou 3 pour les U.S), meilleur entrainement au combat de nuit, et enfin la capacité de recharger les tubes de ses destroyers.

Et la résolution des combats là-dedans ? Pour les torpilles d'abord : pour chaque objectif, on fait l'addition de toutes les salves amoureusement dirigées contre lui. Le total reporté dans un tableau donne grâce à un jet de dé le nombre de points de dégâts infligés. Pour les obus, la résolution se fait salve par salve, au départ des coups. Je m'explique : une situation où un navire dont l'artillerie principale avant et arrière engagent un objectif, se résoudra comme deux tirs d'artillerie séparés. Pour chaque tir, on note la puissance et le type de navire sur lequel est montée l'artillerie, on choisit alors au hasard une carte résolution de combat du type du navire tireur (DD, CA, CL, BB), puis, suivant le type du navire cible, la distance et la puissance de feu, on lit (sans jet de dé) le résultat en points de dommage infligés. Le fait de tirer une carte de résolution chaque combat provoque un changement systématique du résultat (part du hasard dans les combats). Toute une palette de résultats sont possibles, allant de "touché coulé" à "à l'eau". La résistance des navires varie de trois points pour la majorité des destroyers (DD) américains à 32 points pour le cuirassé "YAMATO".



WHAT IF ET SCENARIOS

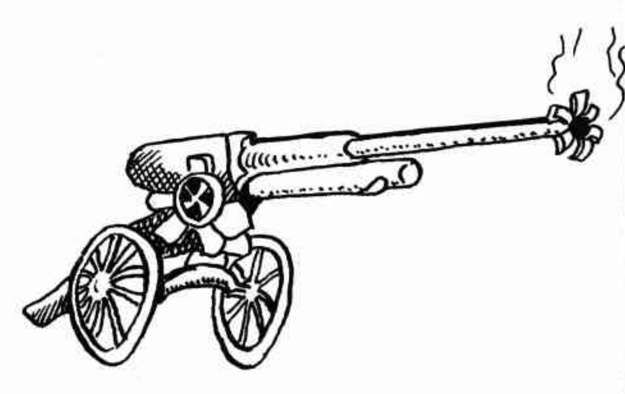
Mais, me direz-vous, le "YAMATO" n'a jamais participé à la campagne de Guadalcanal. Ce en quoi vous avez tout à fait raison, mais le jeu inclut aussi des pions de bâteaux n'ayant pas participé à cette bataille, ainsi qu'un système de génération de scénario pour amiraux en mal de bataille, qui auraient déjà épuisé toutes les ressources des quatre scénarios historiques, et des sept scénarios hypothétiques (les "What if" si chers à nos amis anglo-saxons). Comme Monsieur Plus passait par là, le jeu permet aussi (entre autres) : l'utilisation des hydravions, des projecteurs pour les combats de nuit, des événements aléatoires, des règles d'artillerie secondaire (très meurtrière dans le cas de la formation en T)...

Bref, TOKYO EXPRESS est un bon jeu comme Victory Games sait en faire pour notre plaisir. Rapide et agréable à jouer grâce à ses nombreuses aides de jeu. Surtout vous y découvrirez toujours des situations nouvelles (à la diffrence de Ambush and co), même après avoir jouer dix fois le même scénario.

Patrick Bore

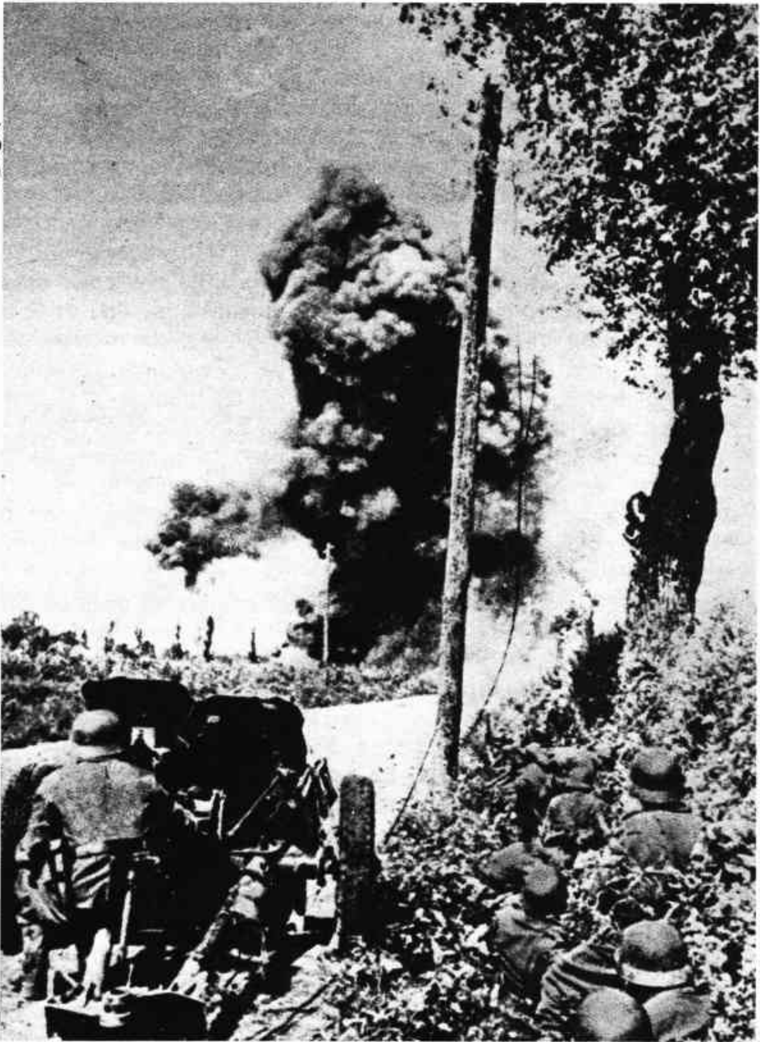






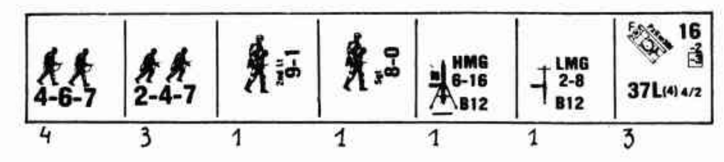
LES





Août 1941. Région de Roslavl. Les soviétiques préparent une contre-attaque locale avec des blindés. Mais quelques canons de 37 leur barrent le chemin. Ordre est donné à l'infanterie de balayer ce nid de résistance pour que les chars puissent passer.

Les 37 se placent en premier l'ouest de la rangée H.



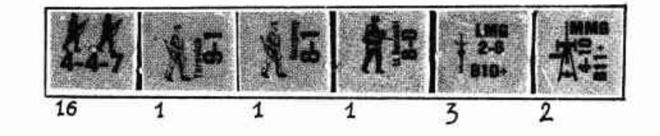
4 3 1 1 1 1 3

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Soviets doivent détruire ou capturer les 37L pour gagner. Tout autre résultat est une victoire allemande.

1	2	3	4	5	6

Détachement d'assaut soviétique entre par le bord est.



16 1 1 1 3 2

REGLES SPECIALES

1) Tous les bâtiments sont de niveau 1.
2) Les canons ne peuvent utiliser le placement caché.

E	24	









Novembre 1936. La guerre d'Espagne opposant la République aux rebelles phalangistes et franquistes fait rage. Les rebelles commandés par Franco, le "Caudillo", et copieusement soutenus par les régimes fascistes italiens et allemands se jettent sur Madrid afin d'enlever la décision rapidement. La ville est défendue par un assortiment hétéroclite de soldats et de gardes civils restés fidèles à la République, de milices communistes ou anarchistes et par les fameuses "Brigades Internationales". L'équipement des républicains provient en grande partie d'URSS, car les démocraties occidentales refusent de s'engager par peur d'Hitler, tandis que les rebelles sont équipés par les allemands et les italiens. Des deux côtés, des observateurs militaires observent l'éfficacité de leurs matériels respectifs. Cependant, des unités rebelles réussissent à s'infiltrer jusqu'à l'université de Madrid. La victoire semble en vue. Mais le mot d'ordre républicain est "No Pasaran"...

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les rebelles marquent des VP en sortant des unités par le bord ouest. De plus chaque hexagone de bâtiment en pierre qu'ils contrôlent sur les cartes 1 ou 20 leur rapporte 1VP.

Les républicains marquent 1VP pour chaque hexagone de bâtiment en pierre et chaque hexagone de cimetière qu'ils contrôlent sur les cartes 21 et 22. Ils marquent aussi 5VP par pont contrôlé.

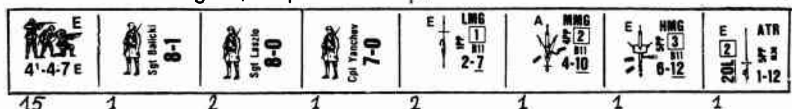
Faire la différence des VP (rebelles-républicains) :
- 20 et plus : victoire rebelle
- 19 à 19 : partie nulle
- 19 et moins : victoire républicaine

Balance : Rebelles : ELR = 4 SAN = 6
Républicains : ELR = 3 SAN rebelles = 4

Les rebelles jouent en premier.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Les rebelles : (ELR = 3, SAN = 5).
Marocains de la légion, se placent en premier dans le cimetière et / ou le bâtiment 21J4.



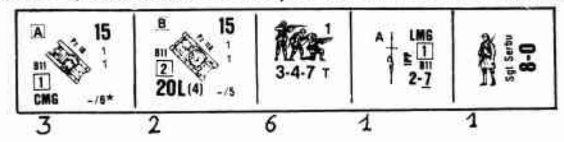
15 1 2 1 2 1 1 1

Soldats de l'armée rebelle, se placent en dernier sur la carte 22 à l'ouest de la rangée I.



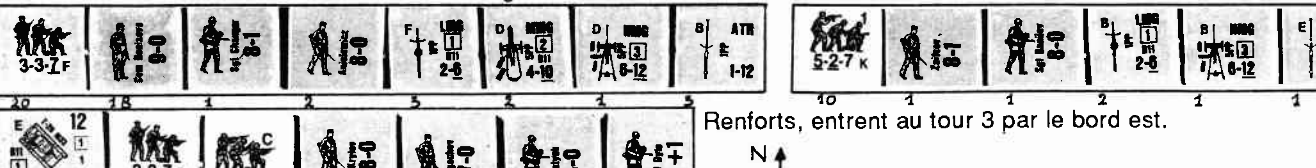
15 1 1 1 3 2 1

Renforts, entrent au tour 3 par le bord ouest de la carte 22.



3 2 6 1 1

Les Républicains : (ELR = 2, SAN = 7)
Milices et gardes d'assaut se placent en second sur les cartes 21 et / ou 22 : ils ne peuvent se placer dans ou adjacent au cimetière 20J4 et doivent être à l'est de la rangée I sur la carte 23.



20 18 1 2 3 2 1 3

10 1 1 2 1 1

Renforts, entrent au tour 3 par le bord est.

3 6 6 1 1 1 1

N ↑

21 1
22 20

SSR

1) EC = modérées, sans vent
2) Utiliser les pions "axis minor" pour les rebelles, les pions partisans pour les milices et les pions soviétiques pour les autres républicains et les SW républicaines. Les 3-3-7 qui ratent leur ELR sont "disrupt". Les chefs partisans n'ont aucun effet sur les autres républicains. Les règles de commissaires s'appliquent aux milices.
3) Les marocains sont fanatiques. Tous les équipages sont inexpérimentés.
4) Les hexagones de ruisseau sont infranchissables.

HISTORIQUE

Après de sanglants combats de rue dont les deux côtés sortirent épuisés, les rebelles renoncèrent à prendre Madrid et se retirèrent. Ils n'étaient pas passés, mais ce n'était que partie remise...

Omar Jeddaoui





SCENARIO AIR FORCE

L'anéantissement de la force Z (10 décembre 1941)

Scénario Air Force. Ce scénario fait suite aux cinq scénarios proposés dans le dossier spécial Mer de Java (Socomer Editions) mais peut être joué séparément (l'extension "Dauntless" est indispensable).

Après la destruction de la flotte americaine à Pearl Harbour le 7 décembre 1941, les alliés n'ont plus à opposer à la formidable armada japonaise que les 2 cuirassés britanniques *"Prince of Wales"* et *"Repulse"*. Basés à Singapour et formant à eux seuls avec leurs 4 destroyers d'escorte la *force Z*, ils représentent ainsi le dernier rempart au déferlement japonais sur l'asie du Sud-Est.

1° ACTE : LE LEVER DE RIDEAU

Durant la journée du 9 décembre, l'escadre sous les ordres de *l'amiral Phillips* qui a porté sa marque sur le *"Prince of Wales"* s'est portée au devant des convois de débarquement japonais mais sous la pression de l'aviation nippone a dû retraiter vers le sud. C'est alors qu'un message en provenance de *l'amiral Palliser* luí apprend que *"l'ennemi aurait débarqué à Kuantan"*. *Phillips* décide alors de cingler vers Kuantan et respectant le silence radio espère que *Palliser* a déjà organisé la couverture aérienne pour le lendemain. Malheureusement, il n'en est rien et c'est au contraire les japonais qui voient la chance leur sourire par l'intermédiaire du commandant du sous-marin I-58 qui encadre dans son périscope la lourde silhouette du *Repulse*. La localisation de l'escadre britannique est aussitôt transmise à Saigon où l'on prépare déjà les avions de la 22ème flotte aérienne.

Tous les acteurs de la tragédie sont maintenant réunis...

2° ACTE : LA NAVY EN PERIL

Il est 10h15 quand le Walrus d'observation du *Prince of Wales* est repéré par une patrouille japonaise. Sans le savoir, l'avion anglais sert donc de guide aux engins de mort nippons. A 11h10, le *Lt Haruki Iki* transmet le message suivant : *"Cuirassé ennemi repéré. 129 km S-E Kuantan. Trajet S-E"*. Déjà les observateurs du *Repulse* aperçoivent à 70° par babord devant les ombres des bombardiers ennemis. S'engage alors une lutte par trop inégale qui se poursuivra jusqu'à 11h30, heure à laquelle le Prince of Wales est touché de plein fouet par une torpille. Les trois sphères noires signifiant "perte de contrôle" sont hissées au sommet du mât. A bord du Repulse, le capitaine Tennant rompt le silence radio et réclame d'urgence la protection aérienne de la RAF. Aussitôt, six Brewster Buffalo décollent de Singapour et se portent au secours de la Navy.

Ici s'arrête la simulation historique pour laisser place au jeu. Dans la réalité, les Brewster arrivèrent trop tard et ne purent qu'apporter leur soutien moral aux naufragés. Mais supposons qu'ils soient arrivés avant la deuxième vague japonaise...

3° ACTE : LA RAF A LA RESCOUSSE

C'est à vous de l'écrire !

Camp japonais

- 6 betty
- 6 kate (tour 10)
- 6 val (tour 20)
- Tous sont chargés en bombes

Camp britannique

- 6 brewster buffalo

La mission des japonais est de couler les deux cuirassés britanniques et bien entendu, celle des pilotes de la RAF et des servants de la DCA est de les en empêcher.

Christophe de Sivry

	light flak	heavy flak	speed/turn	turning/turn	nb hits	sil. nb
HMS PRINCE OF WALES *endommagé	4 X 6*	/	1/4*	1/4*	24*	+5
HMS REPULSE	4 X 4	/	1/2	1/2	44	+6

Ce scénario d'Air Force a été conçu pour être joué sur les cartes de Squad Leader, plus belles et agréables que le machin cartonné vendu avec le jeu. Il reste bien entendu jouable sur n'importe quel autre support.

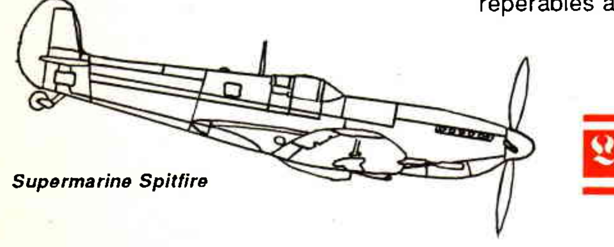




Le couloir d'Abbeville.

La carte représente une portion de la Somme, le long de laquelle est installée une base allemande assez importante. La protection de cette installation comprend de la flak : légère (firepower 5), lourde (firepower 20). Des raid furent menés de nuit par des Wellington, mais sans succès et avec des pertes. Cela s'explique par la taille de la base et par sa puissante défense.

Les Anglais décident de tenter une attaque avec des Blenheim, au nombre de douze. Ces avions passent par le "couloir d'Abbeville" (hex RSTU). En volant entre 1200 et 1800 pieds ils espèrent éviter la flak lourde.



Supermarine Spitfire

Luftwaffe

PLACEMENT INITIAL

Flak légère : 1 pion en V6, Q8, U10, W6 (direction V6 : cible > 1500 pieds) carte 8. 1 pion en W4, P8 carte 3.

Flak lourde : H9, J9, W5, X4, Z5, DD5 (carte 8). Cette arme ne peut pas être utilisée en dessous de 1400 pieds.

TOUR 1

Entrée des 12 Blenheim par la carte 13 (hex RSTU), formation serrée, à 1300, en vitesse jaune. Les appareils se suivent. Le passage en carte 2 s'effectue par les cases forêts S7 et T6. Les appareils volant à 1300 pieds risquent de toucher des arbres. Tirer 2d6, si le résultat est 11, l'accident se produit. Cela équivaut à une attaque sur la table 10+1d6. Les avions sortent par le bord Ouest (cartes 3 ou 4). Ils ont dû effectuer une boucle longue pour arriver du SE ; leur autonomie est de 12 tours sur la carte. Pour chaque tour suivant, tirer un d6 : sur 6, l'avion doit prendre le chemin du retour. Les chasseurs allemends ne sont pas repérables à ce moment là.

TOUR 2

Entrée des chasseurs anglais de protection : le long du corridor à plus ou moins 4 hex, en vitesse jaune, à une altitude comprise entre 500 et 1500 pieds. Leur autonomie est de 14 tours, ils doivent sortir par le côté N, carte 4 ou 3. Ils ne peuvent découvrir les chasseurs allemends si ceux-ci sont derrière la colline.

Entrée du groupe de ME 109 : carte 2, direction N de A à A6, altitude inférieure à 1800 pieds, vitesse jaune. Ces chasseurs viennent d'Abbeville, exprès pour les Blenheim et doivent se dissimuler derrière les collines (1800 pieds) pour les intercepter.

Chasseurs anglais : 4 Spitfire I, 4 Hurricane I

Chasseurs allemands : un groupe de 4 ME 109, un groupe de 6 ME 109.

DEROULEMENT

Les anglais tentent un raid éclair, par surprise. La flak n'est pas prévenue du raid et devra donc effectuer des jets de "spotting" à +1. La flak lourde peut tirer sur les chasseurs si ceux-ci sont à plus de 1400 pieds ; la présence des Messerschmidt à moins de 10 cases (altitude comprise) l'en dissuadera.

Nicolas Loubier

N E O S

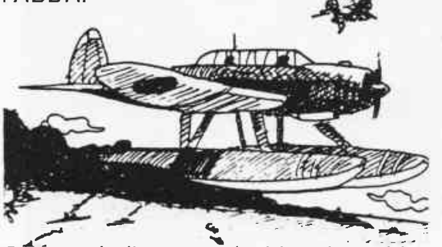
4	3	8	2	13

MER DE JAVA

Conçu par le cercle de Stratégie, un livret contenant scénarios et règles pour Amirauté, Air Force et Squad Leader



Après le spécial Crète, coup d'essai déjà très réussi, la toute dynamique équipe du Cercle de Stratégie vient de transformer l'essai en réalisant ce nouveau *Mer de Java*, important opuscule dédié à l'invasion japonaise du Pacifique et notamment à son extension extrême qui vit la destruction complète des forces alliées de l'ABDA.



Composé d'une partie historique bien documentée, d'une très importante campagne pour Amirauté, de toute une série de scénarios pour Air Force ainsi que d'un épais chapitre de propositions de règles pour Squad Leader et gamettes avec scénarios, pions, etc, voilà un ouvrage qui a de quoi combler tous les wargameurs.



JUPITER

C'est signé Ludovic Coval, Didier Rouy, Alain Garon, Benoit Marconnet et Didier Jacobée, noms déjà bien connus des lecteurs du Journal du Stratège et synonymes de qualité. En plus, pour couronner le tout, les voici qui s'apprêtent à récidiver avec un prochain Spécial Norvège, tout aussi péchu et qui devrait voir le jour au printemps.

Mais en attendant, n'hésitez pas à vous procurer Mer de Java. Malgré son prix (87F) qui peut sembler un peu élévé, il en vaut certainement bien plus par la mine de recettes, idées, astuces ou propositions de règles qu'il contient.

X. J.



LES MINI-JEUX de GRAAL

GRAAL vous proposera désormais tous les mois un petit jeu, basé sur votre expérience jeu de rôlistique (pardonnez ce néologisme), qui vous permettra tout en jouant de gagner des abonnements, des jeux et que sais-je encore... Le mois dernier nous vous demandions de nous envoyer la combinaison de sorts la plus fumante (résultat dans GRAAL 14) ; ce mois - ci



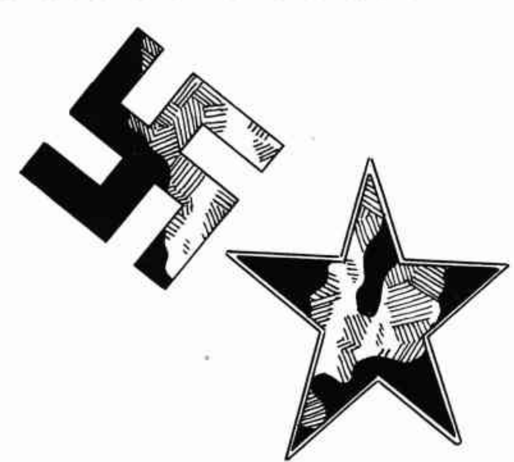
Le PNJ le plus étonnant

rapportera à son concepteur un abonnement de six numéros à GRAAL et le personnage sera publié dans la rubrique Mardi Graal. Le PNJ doit avoir un background détaillé ; il peut être conçu pour n'importe quel jeu de rôles médiéval fantastique ; ses caractéristiques doivent être fournies. Alors creusez-vous les méninges pour inventer des personnages surprenants mais toujours cohérents... Inspirez-vous pour la présentation de Mardi Graal.

Les réponses sont à adresser à : GRAAL, 35 rue Simart, 75018 Paris.

SCENARIO THIRD REICH EN 4 TOURS

plan barbarossa





PRESENTATION

Une fois la France conquise (en général en été ou en automne 40) le joueur allemand se tourne vers l'Est où son objectif est d'éliminer ou en tout cas d'affaiblir considérablement le soviétique avant l'intervention américaine en 1942. Ce scénario permet à l'allemand et au soviétique de se familiariser avec les problèmes qu'ils auront à affronter à l'Est en 41 afin de ne pas commettre d'erreurs majeures durant les parties de campagne. Ce scénario est aussi une excellente introduction aux finesses tactiques de Third Reich.

SITUATION

Seules les forces allemandes et leurs alliés mineurs (Finlande, Roumanie, Hongrie) et les forces soviétiques sont présentes sur la carte. Le scénario commence au printemps 41 et se termine à la fin de l'hiver 41. L'Allemand a l'initiative et les règles de l'hiver russe (44) s'appliquent au tour d'hiver 41. L'URSS et l'Allemagne sont en guerre.

Allemagne

BRP : 200
Placement : URSS, Allemagne
Contrôle : Norvège, Danemark, France, Belgique, Pays Bas, Luxembourg, Yougoslavie, Grèce, Pologne. Les flottes doivent être placées à Kiel. Vingt facteurs de force peuvent être initialement placés en Hongrie, Roumanie et Finlande (pas plus de cinq dans ce dernier pays). La Hongrie, la Roumanie et la Finlande s'activent en été 41, mais l'allemand ne reçoit aucun BRP à cause de cette activation.

Forces disponibles :
15x3-3 8x4-6 2xFlotte 9 4x5-4 1xPara 3xremp.
Constructions possibles : 3x4-6 2x5-4 2xflotte 9

SR Limit 7
Note : les autres BRP, SR et forces allemandes sont utilisées pour la défense de l'Europe de l'Ouest, les opérations en Méditérranée, etc...

Urss

BRP : 125 (+ 25 pour l'Europe de l'Est.)
Placement : URSS, Allemagne
Contrôle : URSS et Europe de l'Est. Les forces soviétiques ne peuvent entrer en Bulgarie ou en Yougoslavie. Les partisans ne peuvent apparaitre qu'en URSS. Le soviétique doit placer un 1-3 dans chacune des villes suivantes : Odessa, Kharkov, Grozny et un 3-5 à Moscou. Ces unités pourront bouger lorsque les unités terrestres de l'axe seront à 5 hexagones ou moins de leur ville.
Forces disponibles :
15x1-3 10x2-3 5x3-3 6x3-5 3x5-4 3x flotte 9
SR Limit : 6

CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin de la partie le joueur allemand marque :
10 PV si il tient Moscou
10 PV si il tient Léningrad
2 PV pour chaque autre objectif tenu en Russie.
- 5 PV pour la perte d'un alliée mineur
- 15 PV pour l'élimination définitive des paras (31.4)

De plus, faire la différence BRP allemands - BRP russes à la fin de la partie en tenant compte des unités restant sur le terrain (un 3-3= 3 BRP, un 4-6= 8 BRP, un 5-4= 15 BRPs etc...)
40 à 90 : 2PV
91 à 150 : 4PV
151 à 200 : 8PV
201 et + : 12 PV

L'allemand obtient une victoire totale si le Russe se rend (26.9)

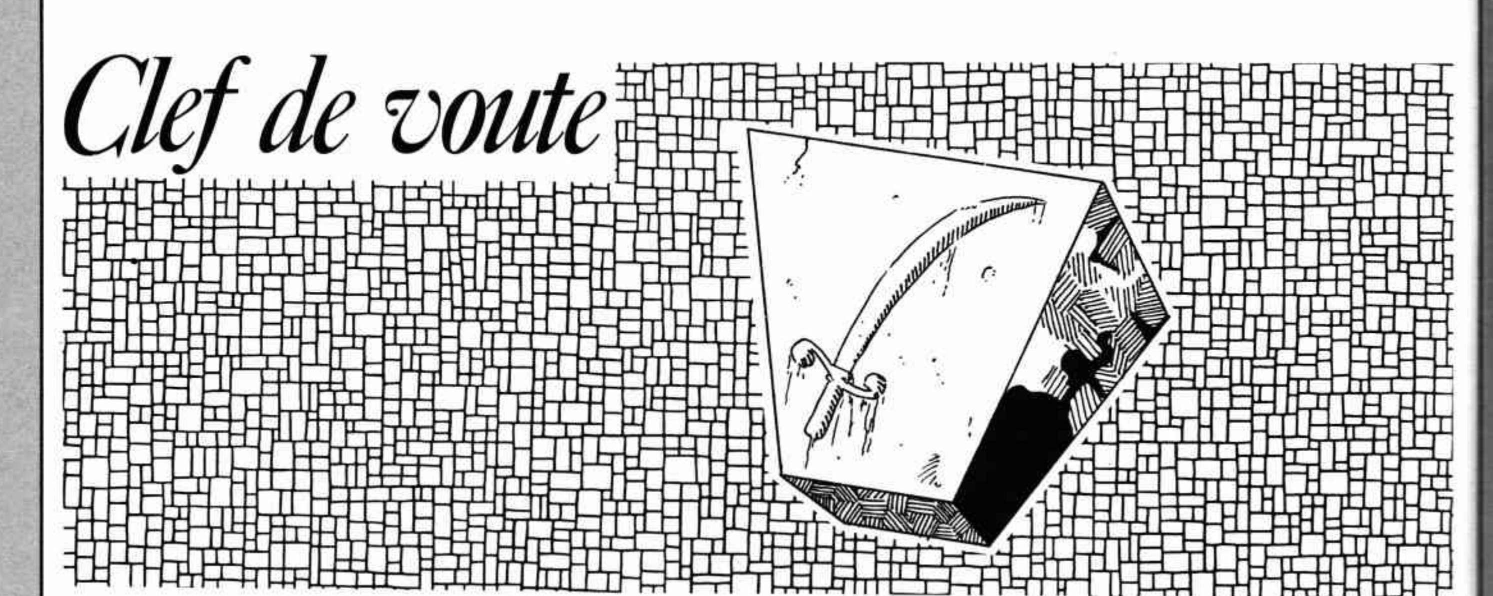
Le russe obtient une victoire totale si il élimine l'allemand.

Sinon faire le total des PV allemands :
30 et + : victoire décisive allemande
20 à 29 : victoire tactique allemande
10 à 19 : victoire marginale allemande
7 à 9 : victoire marginale soviétique
4 à 6 : victoire tactique soviétique
3 et - : victoire décisive soviétique.

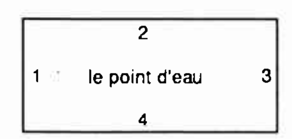


Amis lecteurs, les deux scénarii qui vont suivre, mettent aux prises francs et arabes. Ne vous étonnez pas ! Comme il l'a été expliqué dans GRAAL n° 12, il est possible et séduisant d'en découdre, grâce au jeu Croisades, des le 7° siècle ap JC.

DEUX SCENARIOS CROISADES



Clef de voute



L'HISTOIRE

Bataille de Poitiers (732). Le combat fait rage, les arabes se sont vus une fois de plus repoussés par la puissante cavalerie franque. Le Duc Eudes veut profiter de ce repli pour prendre l'initiative.

Sur une colline, une poignée d'arabes couvre la manoeuvre en attendant que les troupes de cavaliers d'Allah se reforment en bon ordre.

Le Duc Eudes, avec quelques cavaliers, entraine une petite troupe de fantassins à l'assaut de ladite colline en vociférant.

LES CAMPS EN PRESENCE

Les Arabes

- les cavaliers lourds seldjenkides : As-Salih (chef), Kilij
- les 7 archers à cheval
- les Fatimides (piquiers) : Anwar, Gashan, Magid, Yassaffa
- les cavaliers bédouins à pieds (leurs chevaux sont chargés d'or) : Al-Ashraf, Ismail, Thatoul
- les frondeurs : Omar, Mustag

Les Francs

- les 6 turcopoles (Arnulf interprétant avec beaucoup de classe : Sir Dreux)
- les 6 piquiers : ils possèdent chacun une framée
- les 8 paysans.

POSITION DE DEPART ET DEBUT DE L'ACTION

Le joueur arabe place ses troupes sur la carte comme il l'entend mais à 6 cases du bord nord minimum et pas les pieds dans l'eau ! Le joueur franc fait entrer ses hommes par le côté 2 de la carte avec un potentiel de mouvement divisé par 2 le premier tour du jeu. Les cavaliers peuvent charger.

CONDITIONS DE VICTOIRE

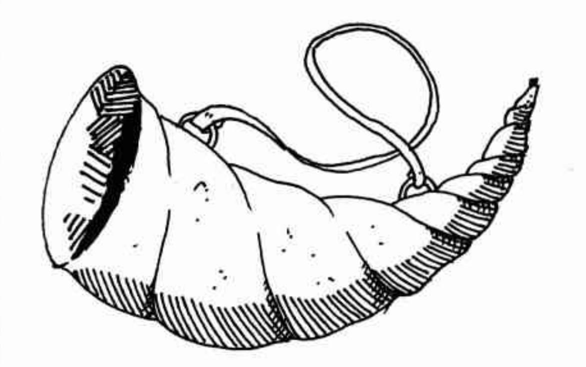
La durée du scénario est de 7 tours.

Si à la fin de celui-ci un joueur a plus de personnages que son adversaire sur la colline, il a gagné, car il occupe la position qui est stratégique. Sont considérés hexagones de colline, la colline proprement dite et ses talus. Un cavalier est pris en compte même s'il ne contrôle qu'un hexagone de colline. A la fin du tour 7, les arabes ont fini leur repli, tout est à recommencer !

REGLES SPECIALES

1) Les piquiers francs possèdent une framée (sorte de javeline). Dans GRAAL n° 12, je conseille de faire entrer cette arme dans la catégorie "Arc court", (distances : 1-8 courte, 9-16 moyenne, 17-30 longue). Pour marquer qu'un piquier n'a pas encore lancé sa framée, il suffit de déposer une allumette sur le double (blessé / pleine forme) du pion et l'enlever quand le lancé aura été effectué : simple et efficace !

2) Ne pas tenir compte de l'exception 3, dans le chapitre "Tir par dessus d'autres personnages" p27 du livret de règle (l'armée régulière ce n'est pas encore pour aujourd'hui).





ami Roland, sonne du cor...

L'HISTOIRE

Comment cela ! Vous ne connaissez pas l'histoire !!!

Col de roncevaux (778). L'arrière garde de Charlemagne est mise à mal par des Vascons (des basques) très mécontents. Les troubadours déformeront le fait pour notre plus grand plaisir : malgré la meute de sarrasins qui les assaillent de toute part, les beaux chevaliers francs vont tenir des heures durant, et se faire massacrer jusqu'au dernier (ce sera Roland). Pour éviter une telle boucherie, il aurait suffit de sonner du cor pour prévenir Charlemagne à la barbe fleurie qui se trouve de l'autre côté des monts.

La chanson de geste nous rappelle qu'il a fini (Roland) par sonner du cor, mais trop tard ! Il ne restait plus à notre héros que d'essayer de briser Durandal, sa fabuleuse épée, afin que point elle ne tombe entre mains paiennes...

LES CAMPS EN PRESENCE

les francs

- King Richard I dans le rôle de Roland
- Sgt Guy dans le rôle d'Olivier
- les 6 turcopoles (à pied)
- les 6 piquiers
- les 2 voulguiers : Cliff et Shawn
- l'hallebardier : Fursa
- les 3 sergents (à pied) : Baldwin, Llewellyn, Pugh

les sarrasins

- les 4 "infanterie seldjonkide"
- les 10 piquiers galimides
- les 3 frondeurs
- les 3 archers soudanais
- les 6 "infanterie syrienne"
- les 6 mamelouks légers (à pied)

POSITION DE DEPART ET DEBUT DE L'ACTION

Le joueur franc place ses hommes dans la clairière. Le joueur sarrasin peut alors placer ses troupes en embuscade : dans tous les hexagones "arbre" ou "buisson". Le joueur sarrasin joue deux fois de suite pour simuler la surprise ; les pions "stun" du joueur franc à la fin du premier tour, le restent pour le deuxième tour.

Le scénario s'achève quand le dernier franc est tombé.
Carte utilisée : la forêt.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Il faudra lire attentivement les règles spéciales ci-dessous !

Pour le franc

- Chaque tour ramène un nombre de points égal au numéro du tour, et ce tant que roland ne sonne pas du cor. (Exemple : Roland n'a pas sonné encore au tour 3, = 6 points). Attention, le tour 0 (où seul le sarrasin joue) ne ramène pas de points.
- Pour chaque tour où Roland essaye de briser DURANDAL, un point supplémentaire pour le joueur franc. Cette règle ne s'applique qu'à partir du moment où Roland a sonné du cor.
- Si le cor n'a pas été sonné : perte de 45 points.

Pour le sarrasin

- Chaque franc tué : 1 point
- Pour avoir tué Roland : 6 points

REGLES SPECIALES

1) Les francs n'ont pas le droit de monter aux arbres, ni de s'enfoncer dans les buissons. Ils n'ont pas le droit de s'éloigner de Roland de plus de 7 cases.

2) Les armures franques ne protègent que des traits et flèches, mais ne donnent pas de malus (+1) au dé de l'adversaire (elles sont encombrantes et gênent le personnage dans ce relief violent et accidenté (forêts pyrénéennes).

3) **Le héros Roland :** - Il n'abandonne pas le terrain à l'adversaire : il doit rester au centre de la carte (pas de fuite donc pour ses hommes !)
- Il ne se rend jamais !
- Il peut sonner du cor s'il n'y a pas d'ennemi qui l'engage.
- Avant de sonner du cor, il ne peut engager aucun combat, il est trop occupé à se demander s'il doit ou ne doit pas le faire.
- Jusqu'a la fin, il essaye de casser sa belle DURANDAL, sans y parvenir évidemment.
- Le héros a de la chance ! Il peut éviter les trois premiers traits qui l'auraient atteint.

Julien Caporal

SCENARIO TANK LEADER

ATTAQUE COMBINEE



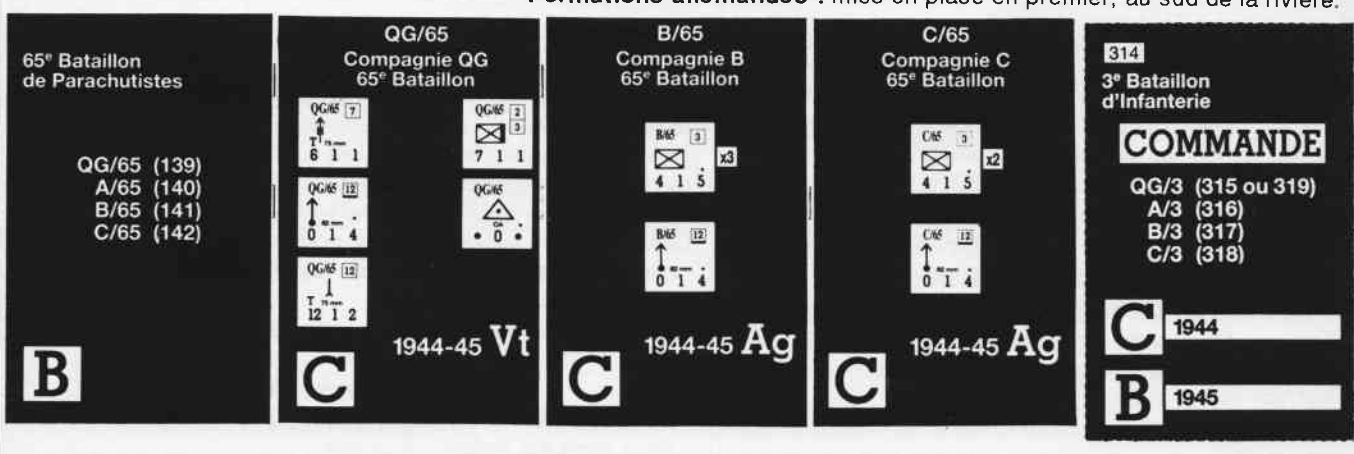


Juillet 1944. Après le débarquement en Normandie, l'avance est lente et pénible. Les allemands résistent avec acharnement dans le blocage et pour les en déloger un seul moyen : des attaques menées par l'infanterie mais copieusement soutenues par l'artillerie et les chars.

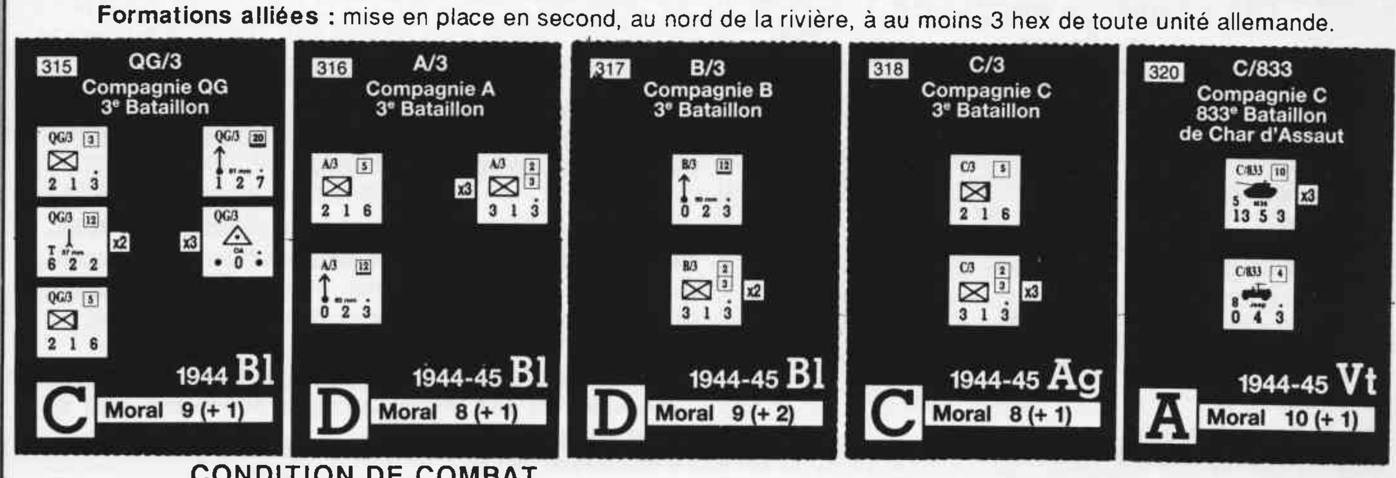
B

N ←

Formations allemandes : mise en place en premier, au sud de la rivière.



Formations alliées : mise en place en second, au nord de la rivière, à au moins 3 hex de toute unité allemande.



CONDITION DE COMBAT

Temps de jeu..........................10 tours
Visibilité..........................8 hexagones
Saison..été
Relief..............................montagneux
Zone...dense
Urbanisation...........................normale
Réseau routier.........................modéré

REGLES SPECIALES

- C / 833 est considéré parie intégrante du 3éme bataillon.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour gagner, l'américain doit occuper au moins neuf hexagones de batiments au sud de la rivière OU détruire TOUS les pions allemands. Tout autre résultat est une victoire allemande.

Zbignew Dutankovitch

LA PROJECTION ET VOUS

★ Système de jeu et notions sur la Projection Astrale ★

Quand on parle de projection hors du corps ou de projection astrale au joueur de jeu de rôle moyen, il pense à D&D et son merveilleux plan astral. Avec un peu plus de chance, il évoque les jeux de Super-Héros (Superworld, Champions...). Nous connaissons tous des personnages psy réglant leurs différents sur le plan éthéré, à l'instar de Charles Xavier, le célèbre mentor des X-Men.

Et bien NON ! Je bisque, je rage. La projection astrale peut être plus proche de nous, moins chimérique et donc plus adaptée à d'autres jeux de rôles style l'*Appel de Cthulhu, Maléfices* ou *Chill*.

Voici donc un ensemble de données pour bien comprendre ce qu'est la projection astrale, un système pour chaque jeu et une bibliographie. Maintenant, fini de rire messieurs. Ce ne sont que quelques règles seigneur ! Oui. Mais des règles bien réelles...



LA THEORIE...

Tout d'abord rendons à César ce qui lui appartient, le détenteur du copyright "Astral Projection" appartient à Saint-Paul, non pas à TSR. Heureusement pour ces derniers, les descendants directs de ce saint éclairé ne se sont pas encore fait connaître. Saint-Paul a dit *"si il y a un corps psychique* (entendez par là physique), *il y a un corps spirituel"* ; ledit corps ayant été baptisé "corps astral" on s'y retrouve bien.

Le corps astral est donc un double de notre corps physique, lui ressemblant trait pour trait. Constitué d'atomes plus "fins" que ceux que nous connaissons, ce double nous colle à la peau à longueur de journée. Il est le véhicule de notre âme. En fait ce que nous voyons nous est transmis par nos yeux astraux. Mais je vous vois arriver avec vos grosses armures. Alors quelle est l'utilité de se trimbaler un corps de plus s'il ne fait que bêtement nous suivre à la trace ? Au prix du point d'encombrement de nos jours, c'est complètement stupide ! Patience...

En effet, le corps astral est aussi un accumulateur d'énergie et pour se charger de cette énergie disons... cosmique, il se sépare du corps physique, il sort de concordance et ce toutes les nuits. Ne vous imaginez pas que tous les soirs votre corps astral va faire la java aux quatre coins du globe! Pour se recharger, le corps astral ne se sépare du corps physique que de quelques centimètres, voir quelques millimètres.
Outre ces sorties "normales" que tout le monde effectue chaque nuit, il arrive que sous l'effet d'un rêve particulièrement intense, de donnés physiologiques inhabituelles notre corps astral s'aventure plus loin que d'habitude. Cela devient nettement plus intéressant n'est-ce pas ?

Pour terminer ce petit précis du parfait voyageur astal, quelques informations rassurantes : le corps astral n'est jamais totalement séparé du physique, un lien appelé Câble Astral, ou Cordon, relie les deux corps au niveau de bas de la nuque, près de la glande pinéale. Ce câble est très énergétique. Le rompre, c'est la mort...



...ET LA PRATIQUE

Vers la fin des années vingt (décidément, cette période semble très riche, n'est-ce pas Howard ?) plusieurs personnes s'intéressèrent à la projection, et publièrent divers livres et articles. Ils ne tentaient pas de convaincre les gens qu'ils étaient des élus, ou qu'ils voyagaient jusqu'à Mars avec leur corps astral. Leur dicours était plus simple : "Voici notre méthode, nous ne vous demandons pas d'y croire aveuglément. Essayez, après vous jugerez". Leurs méthodes étaient basées sur des situations de stress, une hypermotivation de la volonté et d'autres techniques pour Pavlov en herbes. Au bout d'un certain temps, à force de vouloir, on y arrive, c'est comme tout.

Le livre le plus sérieux écrit sur le sujet est "La projection du corps

astral" de Muldoon et Carrington, paru pour la première fois en 1929 (existe en français dans la collection Carrefour de l'étrange, aux Editions du Rocher). Tous les exercices n'ont qu'un seul but : vous réveiller lorsque votre corps astral est hors du corps physique. Outre des conseils précis, on y apprend une foule de choses sur le monde astral et les mouvements du corps astral pendant le sommeil.

Quand le corps astral s'extériorise il "sort de concordance". C'est-à-dire que peu à peu, il s'éloigne du corps physique. Puis comme mû par une volonté propre, il se lève à 90 degré, et reste là, livré au stimuli du rêveur inconscient. Muldoon explique qu'arriver à la conscience durant cette première phase est très désagréable. On a l'impression de peser une tonne, de ne pas pouvoir bouger, d'être étouffé par ses couvertures... La plupart du temps, la peur et l'incompréhension font redescendre brutalement le corps astral. Le dormeur se réveille alors, en ayant l'impression d'être "ouvert en deux de l'intérieur".

Selon Muldoon, le Câble qui relie les deux corps est très important. C'est à travers lui que circule l'énergie de la vie. Le couper, l'endommager signifie la mort, ou "une projection astrale définitive". Quand le corps astral se trouve dans un rayon de 3 à 4 mètres du corps physique, ce câble semble doué d'une vie propre et contrarie la volonté du dormeur conscient. Cependant, plus le dormeur tente de s'éloigner, moins cette force intervient, pour finalement s'annuler tout à fait. Cette zone est nommée "zone d'activité du câble". Passé cette zone, le dormeur peut aller où bon lui semble, son enveloppe désincarnée libre de toutes contraintes physiques pouvant défiée à son gré les lois de la nature.



DIS, COMMENT C'EST LA-BAS ?

En vérité, le monde astral change pour chaque personne. Selon Muldoon, "vous y trouverez ce que vous y apporterez, car ce monde est le reflet de votre personnalité". Heureusement pour sa crédibilité, ce brave homme est mort il y a longtemps, car cela me rappelle bigrement des passages de "L'Empire contre-attaque". Sinon, la vue astrale est peu différente de la vue normale, bien que plus sensible à "l'Etrange" que d'habitude. Le monde est celui où nous nous trouvons, comme il pourrait être vu par un fantôme passe-murailles.

Un petit mot sur les habitants (voir aussi "les résidents de l'astral"). Muldoon a quelquefois rencontré des "résidents permanents" du monde astral. Il a acquis la certitude que ceux-ci sont des âmes désincarnées, des fantômes, mais qui semblent pris dans leurs habitudes, comme un somnambule. Muldoon raconte aussi un combat qu'il dut mener. Il semble que pour le jeu de rôle, tout se passe comme un combat physique, on utilise les mêmes compétences.



DE L'UTILITE DE SE PROJETER

Pour les investigateurs rompus à l'Occulte, le plan astral est avant tout un fantastique terrain de recherche. Mais ponctuellement au cours d'une aventure, ce talent peut être décisif. Le corps astral permet d'assister à des événements qui auraient échappé à l'investigateur, de visiter des lieux interdits ou puissamment gardés, d'entrer en contact avec des personnes qui viennent de mourir...



LE SYSTEME MULTIJEUX

Voici un système vous permettant de générer des extériorisation astrales sans trop de problème. Une nouvelle compétence : "Connaissance de l'Astral", représente ce que le personnage sait sur l'Astral et les moyens pour s'extérioriser.

Le joueur fait d'abord un jet de *Niveau de concentration.* Si ce jet est réussi, il fait un *jet d'éveil.*

Rappelez-vous : un échec de qualité D dans Maléfices correspond à une maladresse dans Cthulhu. Pour les conséquences d'un tel jet, reportez-vous à la rubrique Cthulhu.

La connaissance de l'Astral

C'est donc une nouvelle compétence. Elle est nulle si le personnage ne sait rien sur l'Astral, et dans ce cas, il n'a aucune chance de se projeter. Elle peut augmenter à chaque projection réussi, car comme on dit "c'est en forgeant que l'on devient forgeron" ; la lecture d'ouvrages sur le sujet l'augmente aussi (reportez-vous à la bibliographie).

Cthulhu et Chill : cette compétence est un pourcentage.

Maléfices : cette compétence est un nombre, comparable à la spiritualité en ordre de grandeur.

Niveau de concentration

Il détermine à quel point vous êtes concentré, relaxé, et surtout motivé pour réaliser une projection astrale. Il s'effectue sous :

Cthulhu : POUx5 avec un D100. Notez l'écart du dé des dizaines. Exemple : A l'Appel, mon score de POU est 12x5 = 60% ; au jet je fais 25, écart du jet des dizaines : 4. Ce chiffre (dorénavant noté *Ecart*) correspond à la qualité de votre réussite. Une maladresse sur ce jet revient à dire que le personnage passe une nuit blanche : il s'est tellement fixé sur la projection qu'il était trop stressé pour s'endormir. Voir les conséquences sur la journée plus bas.

Maléfices : tirer sur le palier fluide +5 une réussite de type C donne un bonus de +1, de type B +3, de type A +5. Notez ce bonus, il servira pour la prochaine étape.

Chill : faire un jet sous la volonté avec un D100. Regardez la marge avec le tableau d'action (colonne test caractéristique). Pour un jet réussi, évaluez la marge. Un succès de type H donne un bonus de 1, de type C ou CK donne un bonus de 2. Notez ce bonus, c'est l'Ecart. Il servira pour la prochaine étape.



Eveil en cours de projection

Il a lieu si et seulement si le jet de concentration est réussi. Déterminez si vous avez la "chance" de reprendre conscience pendant que vous êtes hors du corps.

Cthulhu : POU + Connaissance de l'Astral divisé par 2 + Ecart x4 avec un D100

Maléfices : Fluide + Connaissance de l'Astral divisé par 2 + Bonus. Vous obtenez ainsi le Palier. Faites un jet sur cette colonne. En cas de réussite, notez la qualité de celle-ci, elle déterminera la "localisation Astrale".

Chill : VOL divisée par 5 + Connaissance de l'Astral, le tout divisé par 2 + Ecartx4 avec un D100

Maladresses

Un résultat entre 96 et 100 correspopnd à une maladresse. Une maladresse pour ce jet correspond à une intériorisation rapide. Il y a une grosse répercution sur le physique. Donc :

Cthulhu : le personnage perd 1D4 en CON (récupérable au rythme d'un point par heure).

Maléfices : faire un jet pour une confrontation à un événement 5 et déduisez le chiffre à la constitution (je sais, j'utilise une table de dégâts sur les aptitudes intellectuelles. Et alors ?)

Chill : le personnage perd 1d10 en endurance.

Localisation astrale

Un jet permet de déterminer où se trouve le corps du personnage lorsqu'il reprend conscience.

Pour tous les jeux lancer 1d10 :

1-4 : le personnage se réveille lorsque le corps astral est en concordance à quelques centimètres au-dessus du corps physique. L'impression d'être comme englué est très désagréable et plutôt stressante. Le personnage doit faire un effort mental pour que continue la projection. Faute de quoi, il fera une réintériorisation brutale.

5-6 : le personnage se réveille dans la zone d'activité du Câble. Il n'est pas totalement libre de ses mouvements, le câble comme vivant oppose une résistance à sa volonté.

7-9 : le personnage se réveille en dehors de la zone d'activité du Câble, dans des lieux proches ou qu'il connaît bien. C'est l'expérience la plus positive, le corps est libre de tout ses mouvements.

10 : le personnage se réveille dans des lieux inconnus ou lointains. Il peut avoir envie de retourner dans son propre corps.

Cthulhu : si le personnage se réveille en concordance, il doit faire un jet sous le POU pur avec 1d100. Un jet raté correspond à la réintériorisation, le personnage perd 1d4 en CON, ET 1d3 en SAN (si le jet sous la SAN est raté).

Maléfices : si le personnage se réveille en concordance, faire un jet sur la table des Paliers au niveau Spiritualité. S'il est raté, le joueur perd 2 points en Constitution et il est confronté à un événement de type 2.

Chill : si le personnage se réveille en concordance, faire un test de volonté. S'il est raté, le personnage se réintériorise, et il perd 1d10 points en endurance. Faire un test de peur à la colonne 5.

Conséquence d'une projection réussie

Outre les éventuels problèmes Astraux un personnage s'extériorisant est très fatigué le lendemain. Donc pendant cette journée, il verra ses compétences de réflexion (bibliothèque, T.O.C.) divisées par deux, ainsi que ses compétences d'armes.

BIBLIOGRAPHIE

Voici une série de titres sur la projection astrale ainsi que les bonus à la *Connaissance de l'Astral* correspondants. Pour que le personnage bénéficie du bonus, il doit réussir un jet sous l'intelligence ou la spiritualité.

Titre auteur et langue	Année	Chill/Cthulhu	Maléfices
Carrington et Muldoon :			
The projection of astral body (anglais)	1929	+20%	+4
La projection du corps astral (français)	1968	+20%	+4
The phenomena of astral projection (anglais)	1951	+18%	+3
Mister Fox case (articles dans "occult review")	1920	+15%	+3
Carrington Modern psychical phenomena (anglais)	1925	+10%	+2
Durville Le fantôme des vivants (français)	1909	+10%	+2
Lancelin Méthode de dédoublement personnel	1922	+8%	+2
Extériorisation de la neuricité sortie en Astral (français)	1975		
A. E. Powell The Astral Body (Anglais)	1960	+8%	+2
Bardo Thohol Livre des mots Thibétains (anglais)	1927	+8%	+2
S.P.R. (Society for Psychical Research) Phantasm of living (anglais)	1888	+6%	+1
Hodgeson Report on the transe of Mrs Piper (anglais)	1886	+5%	+1
Lydiad - H. Horton Articles dans "journal of abnormal psychology"	1918	+5%	+1

REGLES OPTIONNELLES

Modificateurs physiologiques

Certains ont plus de facilités pour se projeter : les personnes très nerveuses, celles dont le coeur bat plus lentement. Cela influe sur le nombre qui multiplie l'*Ecart* pour Cthulhu et Chill lors du jet pour l'éveil. Pour les gens normaux, ce nombre est de 4 mais peut être modifié comme suit :

- Personnes nerveuses : +1
- Personnes dont le coeur bat plus lentement : +2
- Personnes dont l'état général est faible passagèrement : +1
- Grands malades : +2
- Personnes plutôt lymphatiques : -1
- Période de grand stress : -2

Pour Maléfices, ce chiffre est à ajouter ou à retrancher au Palier de réussite.

Autres Conséquences d'une projection réussie

Le problème avec la projection astrale, c'est que plus on en fait... moins on en fait ! L'envie de se projeter est



ASSOCIATION BELPHEGOR

SEJOURS LUDIQUES DE CORSE

Dans une ambiance alliant le rêve et le jeu, passez vos vacances dans un cadre splendide ! L'A.C.J.S. et la BELPHEGOR vous garantissent un séjour inoubliable.

LES DATES : Du Jeudi 24 Août au Dimanche 17 Septembre 1989.

LE LIEU : En Corse, près de Bastia, à 15 mètres de la mer.

L'HEBERGEMENT :

- Un bungalow pour deux personnes (chambre et salle de bain);
- La pension complète (petit déjeuner, déjeuner et diner).

LES PRIX :

- Une journée : 230FF
- 8 jours ou + : 210FF / jour
- 15 jours ou + : 195FF / jour

LE TRANSPORT (en option... et en avion) : Jusqu'à 695FF suivant le lieu de départ.

LE PROGRAMME DES REJOUISSANCES :

- Tous les jours, on JOUE, on BRONZE, et mieux qu'au Club...
- Le 9 et 10 Septembre, II° FESTIVAL CORSE DES JEUX DE L'ESPRIT (Démos, Tournois...). Les grosses têtes du monde du Jeu s'y déplaceront en masse.
- Deux Grandeurs Natures sont prévus... dans le maquis !!!

Et en option :
- De nombreuses activités sportives (Tennis, Equitation, Planche à Voile ...).
- Des visites touristiques (Découverte du folklore local ...).

OU SE RENSEIGNER ET OU S'INSCRIRE ?

- En écrivant à "Séjours Ludiques de Corse"
  76, Bld de Magenta, 75010 PARIS
- En téléphonant aux numéros suivants :
  16.1.40.05.09.28 (le jour...)
  16.1.48.42.49.58 (la nuit...)
- Sur Minitel : 36 14 HEXALOR - 36 15 AKELA
  (Boîte aux lettres : BELPHEGOR)



ASSOCIATION CORSE DE JEUX DE SIMULATION

un facteur important. Après une projection, cette envie est satisfaite. Donc pour Cthulhu et Chill, la nuit d'après si le personnage retente l'expérience, il a -30% à son jet d'éveil, 25 la deuxième nuit, puis 20, puis 15...

Pour Maléfices, le personnage aura -4 au Palier la première nuit, puis -3, -2...

Etat d'esprit général

Le plan Astral, c'est un peu une drogue. Si un personnage pratique avec assiduité ce "sport", tous ses centres d'intérêt seront tournés vers ce domaine et ce qui s'y rapporte. Ce type de personnage n'ira pas courir aux quatre coins du monde, il préfèrera rester dans sa chambre et ne sera pas très tourné vers les autres. Le roleplaying est ici primordial.

De plus, le personnage peut développer un type d'agoraphobie : il s'enferme pour dormir, se méfie des autres et de la foule... à vous de juger !

LES RESIDENTS DE L'ASTRAL

Un petit mot sur les rencontres que l'on peut faire sur le plan astral.

Créatures humaines

Humain physiquement vivant : Comme on l'a vu précédemment, tout le monde se projette plus ou moins consciemment. L'humain normal est un dormeur. S'il est totalement inconscient il agira comme un somnambule (réveillé, il y a peu de chances qu'il reste dans l'Astral : il regagne presque instantanément son corps physique). Si c'est une personne connaissant l'Astral, elle peut être consciente et agir à sa guise.

Humain physiquement mort : Il y a différents types de personnes mortes.

- Mort normale : une personne morte "normalement" (entendez par là de manière non-violente et ordinaire) passe un certain temps dans l'Astral avant de le quitter "pour un monde meilleur". Ces personnes ne sont pas spécialement belliqueuses. Elles peuvent manifester quelque intérêt pour la vie physique et demander à l'occasion des nouvelles d'êtres chers. Mais souvent ces êtres ne feront aucun cas des voyageurs astraux et du monde physique, tout leur paraissant vide de sens comparé à la vie qui les attend.

- Ombre : Quand un mort quitte définitivement le plan astral, il laisse derrière lui son enveloppe astrale comme jadis il abandonna son apparence charnelle. Cette enveloppe sans vie, cette ombre, erre avec les traits de son ancien propriétaire, ses gestes familiers et sa mémoire. L'ombre a une durée de vie limitée et elle peut être manipulée par certains magiciens noirs qui n'hésitent pas à utiliser ce résidus de l'âme humaine pour poursuivre leurs sombres buts.

- Coque : Le dernier stade d'une ombre. Il ne reste qu'une apparence sans vie qui erre en se désagrégeant peu à peu.

- Les suicidés ou les victimes de mort soudaine : Ce sont des personnes qui par la nature même de leur mort n'ont pas senti le passage de vie à trépas. Elles sont donc obsédées par leur dernière vision : leur mort. Elles répètent à l'infini leurs derniers gestes et s'attardent souvent sur les lieux de leur trépas. Leur conscience de ce qui les entoure est identique à celle des somnambules : les éléments extérieurs ne sont pas pris en compte ou bien adaptés à leur obsession. Dans cette catégorie entrent bien sûr tous les fantômes que l'on voit se jeter d'un pont ou gémir dans les oubliettes d'un château-fort. Ils sont dangereux : inconscients de ce qui les entoure, ils peuvent se montrer violents.



Créatures non-humaines

Corps astraux des animaux : Comme nous les animaux rêvent et possèdent un corps astral. Toujours inconscient, l'animal astral réagit comme l'animal dans la vie réelle (par exemple un chat en train de chasser une souris...) et ne prête pas attention au monde qui l'entoure.

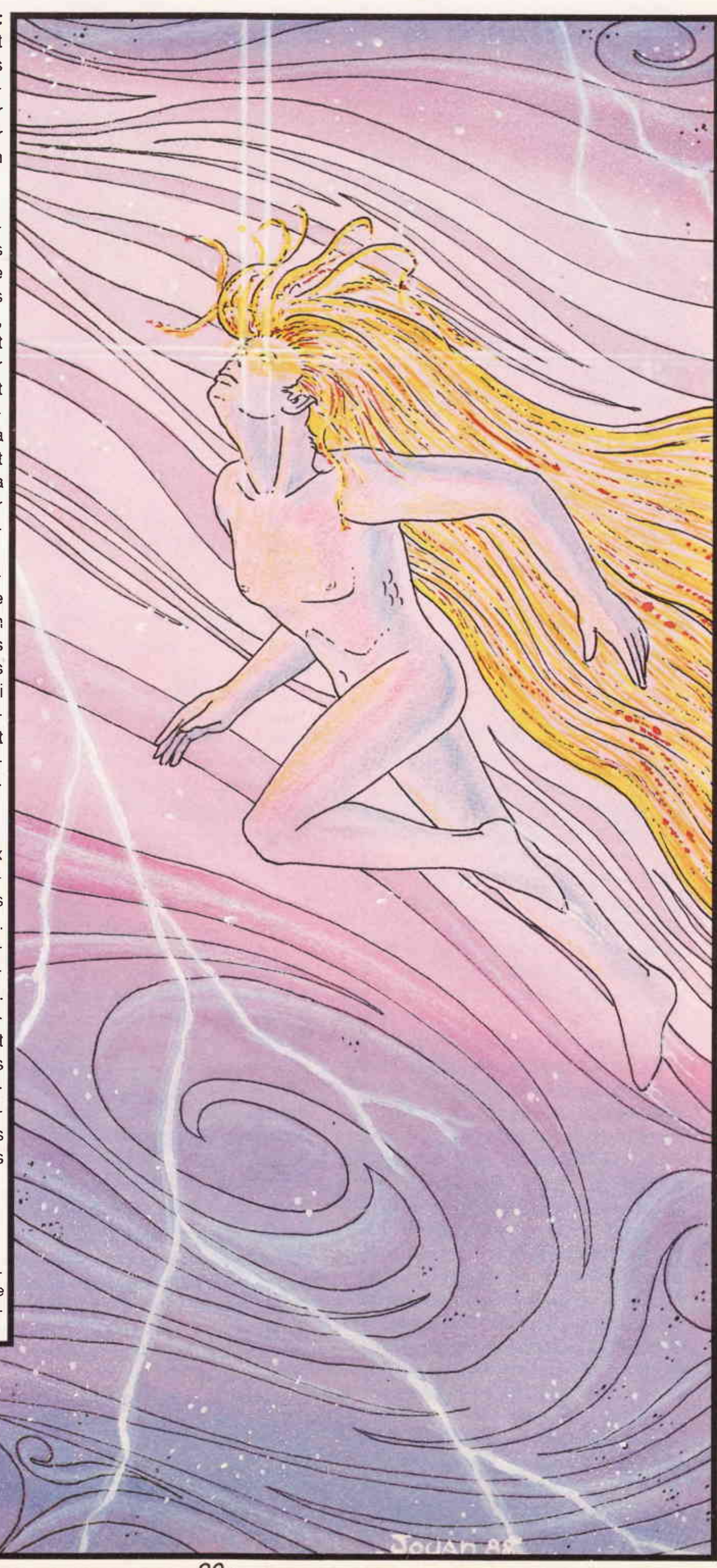
Egregores, Incubes : Les Egrégores sont des entités malfaisantes dont le seul but est de se nourrir de l'énergie psychique contenue dans les corps astraux. Faits de matière brute, ils prennent la forme qu'ils désirent et tentent par leur apparence d'effrayer les voyageurs astraux. Se nourrissant de cette crainte, ils se collent littéralement à la nuque du corps astral (là où se situe la jonction du câble) et vampirisent ainsi leur hôte. Seules la volonté et la victoire sur sa peur permet de se débarrasser des Egrégores.

Les Incubes se matérialisent comme les Egrégores et on les combat de la même façon, mais leur agression est d'un tout autre type. Ce sont des violeurs astraux. Ils font subir les derniers outrages à leurs victimes qui sont de préférence féminines (la créature du film "Entité" est un parfait exemple d'Incube). Là aussi le véritable ennemi à combattre est sa propre peur.

Elémentaux : Les élémentaux sont constitués de la Matière Primordiale et traversent les différents plans d'existence, parfaitement neutres. Mais au contact de la conscience humaine ils prennent une forme déterminée par notre inconscient collectif. Cela donne naissance à un élémentaire de l'air, de l'eau... Comme ils ont accès à tous les plans d'existence, ils habitent aussi le plan astral. Les Elémentaires peuvent aussi nous apparaitre comme un reflet de nos mauvais sentiments et c'est là qu'ils sont les plus dangereux...

Michel Rodriguez

Je tiens à remercier Bertrand Coquio pour la conception du système, ainsi que le club de jeux de rôle qui sévit à Jussieu : les Seigneurs de l'Astrolabe.







L'INVOCATION des ESPRITS et DEMONS

MODE D'EMPLOI

La structure de ce sixième "En Cas" ressemble à celle des précédents. Il s'agit d'une succession de choix. Le joueur devra en premier lieu décider quelle sorte d'INCANTATION est lancée (n° 1 à 6). Puis le MJ peut faire intervenir des EVENEMENTS (n° 1 à 4) lors du rituel magique. Vient ensuite l'APPARITION (n° 1 à 10) et le dialogue avec la créature suivi du RENVOI (n° 1 à 6) de cette dernière. Enfin le MJ déterminera les CONSEQUENCES (n° 1 à 6) de l'invocation.

Précisions : Lorsqu'un type d'INVOCATION est lancé, celle d'un esprit du feu par exemple (n° 1), cela n'implique pas forcément par la suite l'APPARITION (n°1) ou le RENVOI (n° 1) correspondants. En effet le magicien peut s'être trompé et avoir fait apparaitre une autre forme d'esprit (un démon par exemple).

Dans ce genre de situation il ignore le plus souvent la formule de RENVOI adéquate et devra alors convaincre la créature de regagner son univers d'origine de son plein gré !

Cela laisse présager des échanges d'arguments ou des accords inattendus...

Le sujet de cet EN-CAS nous fut suggéré par plusieurs de nos lecteurs. Si vous aussi vous souhaitez voir traiter un thème particulier, écrivez-nous pour le signaler.

Parlons donc de l'invocation des esprits dans le jeu de rôle. Cette pratique reste le privilège des magiciens, des shamans et dans une certaine mesure des clercs. L'invocation est le point culminant de nombre de rituels. Il s'agit du contact avec des entités supraphysiques, de leur soumission, de l'accès à la connaissance. Un personnage peut par ce biais acquérir des pouvoirs supplémentaires, un serviteur puissant ou la clef d'un grand mystère. Mais attention, les risques s'avèrent importants et la prudence reste de mise.

Le choix du lieu et de l'époque de la cérémonie sont des facteurs essentiels du succès. Le cadre doit favoriser la concentration du personnage et la date doit généralement coincider avec une disposition particulière des astres (équinoxe, pleine lune, conjonction... etc).

La première étape est la préparation du cercle magique qui est le bouclier du mage. Ce n'est qu'à l'intérieur de cette structure, représentant symboliquement les remparts de la citadelle magique, que l'opérateur sera à l'abri des forces manipulées. La réalisation du cercle demande la plus grande minutie. La circonférence ne doit pas comporter la moindre interruption, qui annulerait sa fonction défensive. Toutes les invocations s'effectuent debout, au centre du cercle et tourné vers l'est. Saisissant sa dague de la main droite et sa baguette de la main gauche, l'opérateur entame la lecture de l'invocation. Puis il commande aux énergies invisibles de se manifester et de se placer sous ses ordres, en leur offrant en échange une compensation symbolique (une piece de monnaie, une poignée de riz, une poule noire...). Alors survient l'instant de la rencontre. Les forces occultes peuvent se présenter sous les formes les plus diverses (voir L'APPARITION). Si tout se déroule correctement, le mage obtiendra ce qui lui tient le plus à coeur, que ce soit la réalisation d'un désir, l'acquisition d'une faculté ou d'une connaissance secrète. Le rite s'achève avec la conjuration qui permet d'ordonner aux énergies concentrées de se dissoudre. Il est généralement possible de congédier l'entité en lui jetant du sel consacré et en traçant un signe de croix. Cela n'est pas toujours efficace...



Exemple de cercle magique

LES INCANTATIONS

N° 1 : Invocation des élémentaux du **Feu**. Réciter : *"Du Midi, pays de la Flamme Flamboyante, irradie la chaleur de ta splendeur où réside les Esprits du Feu. Par le Nom EHIEH et par le Nom Magnifique ELOHIM,*

tracer le pentagramme d'invocation du Feu:

je vous convoque, vous, Habitants de la Lumière Astrale. Par le nom d'ASHIEL, Archange du Feu, je vous convoque. Venez en paix, mais venez en votre multitude !"

N° 2 : Incantation des élémentaux de **l'Air.** Réciter : *"De l'Orient, pays de la Lumière Matutinale, se rue le vent impétueux où réside l'Esprit de l'Air. Par le Nom glorieux EHIEH et par le Nom Magnifique YAHVEH,*

tracer le pentagramme d'invocation de l'Air

je vous convoque, vous habitants de la Lumière Astrale. Par le nom de RUACHIEL, Archange de l'Air, je vous convoque. Venez en paix, mais venez en votre multitude !"

N° 3 : Invocation des élémentaux de **l'Eau**. Réciter : *"De l'Occident, pays du Crépuscule, parvient le bruit des eaux mouvantes où réside l'Esprit de l'Eau. Par le Nom Glorieux AGLA et par le Nom Magnifique EL,*



Tracer le pentagramme d'invocation de l'eau:

je vous convoque, vous, Habitants de la Lumière Astrale. Par le Nom de MIEL, Archange de l'Eau, je vous convoque. Venez en paix, mais venez en votre multitude !"

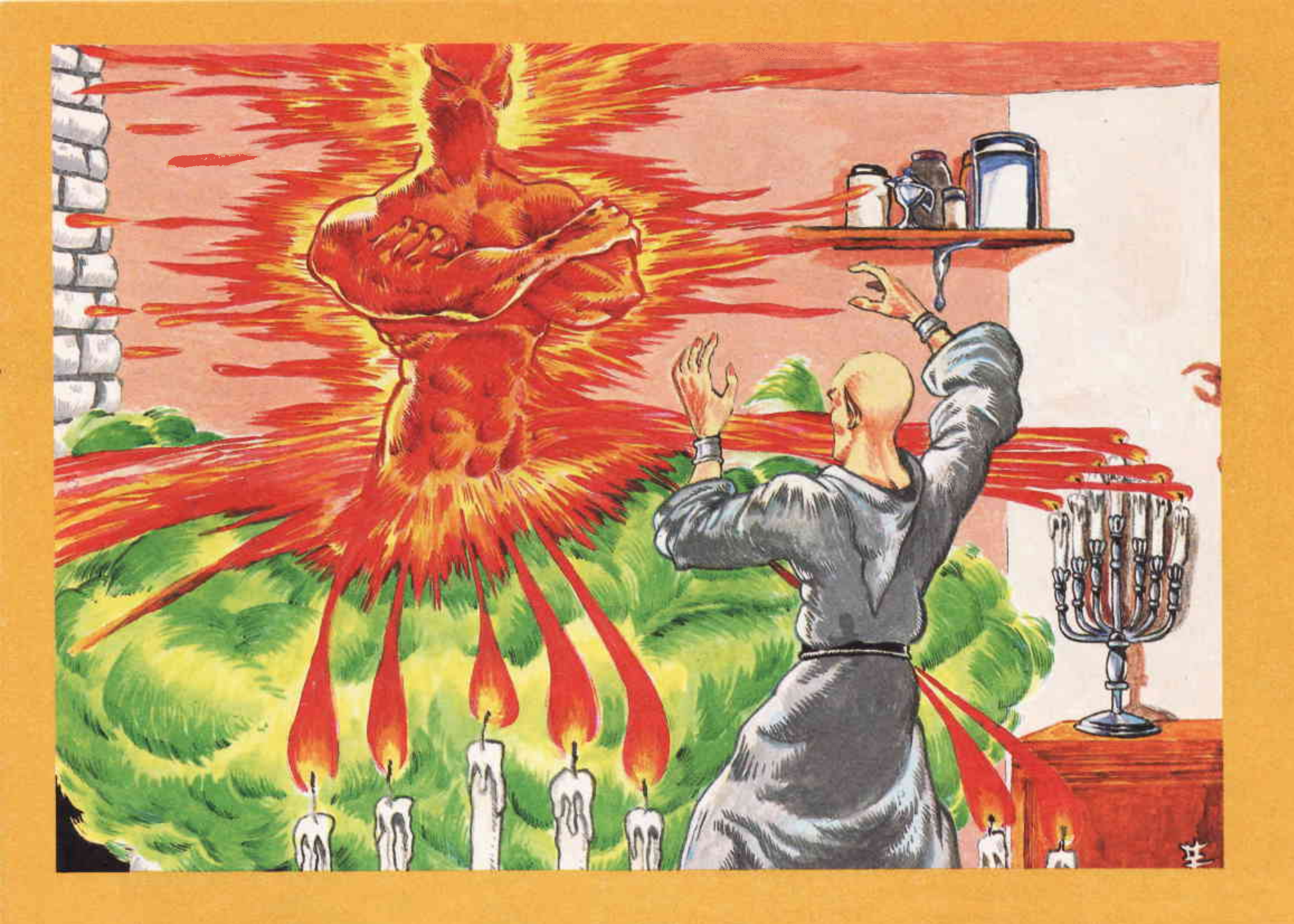
N° 4 : Invocation des élémentaux de la **Terre**. Réciter : *"Du Septentrion, pays de la Terre Fertile, apparait la puissance de la montagne où résident les Esprits de la Terre. Par le Nom Glorieux AGLA et par le Nom Magnifique ADONAI,*

tracer le pentagramme d'invocation de la Terre

je vous convoque, vous, Habitants de la Lumière Astrale. Par le Nom AUPHIRIEL, Archange de la Terre, je vous convoque. Venez en paix, mais venez en votre multitude !"

N° 5 : Invocation d'un esprit de la **Magie Blanche.** Réciter : *"Je t'évoque, ... (l'esprit est désigné par son nom) au nom du grand créateur, seigneur de toute chose, pour que tu apparaisses sous forme humaine, belle et attrayante, sans bruit ni tourment, afin de répondre franchement à toutes les questions que je te poserai. Je te conjure de faire cela par le pouvoir des saints noms !"*

N° 6 : Invocation d'un esprit de la **Magie Noire**. Réciter : *"Je t'évoque,...* (l'esprit est désigné par son nom) *au nom du grand ténébreux, Maitre des âmes sombres, pour que tu apparaisses sous forme démoniaque, sans bruit ni tourment, afin de répondre franchement à toutes les questions que je te poserai. Je te conjure de faire cela par le pouvoir des pactes noirs!"*



CONCOURS TOLKIEN

Nous vous proposons de participer à notre grand concours : répondez aux questions ci-dessous concernant Tolkien et gagnez 100 lots ! Un premier prix fabuleux ! Toute la production d'ICE pour JRTM et les traductions d'Hexagonal de l'année 1989. Quant aux autres prix, découvrez-les dans GRAAL Hors-Série spécial Tolkien.

LES QUESTIONS

1) Qui est le dernier porteur de l'Anneau ?
2) Comment s'appelle tout ce pour quoi les Hobbits n'ont pas d'usage mais qu'ils ne jettent pas ?
3) Combien de temps est resté fiché en Frodo l'éclat du poignard du Roi-sorcier ?
4) Donnez le nom des chiens de Majotte.
5) Que donne le roi Elessar à Ghân - Buri - Ghân et aux siens ?

Nous ne doutons pas que vous soyez nombreux à trouver les bonnes réponses, aussi voici une question subsidiaire qui fait appel à votre sens linguistique et artistique :
QS) En vous servant du dictionnaire Français / Elfique (p. 25 à 29 du hors-série), écrivez le meilleur nom composé (en Quenya ou Sindarin) pour nommer les personnages suivants :
- un guerrier
- une magicienn
- une Troll borgne qui louche

Un jury composé des meilleurs artistes de la Lorien vous départagera.

Envoyez vos réponses à : GRAAL, 35 rue Simart, 75018 Paris et n'oubliez pas d'y joindre vos cordonnées.

LES EVENEMENTS

Les faits suivants peuvent intervenir pendant la récitation de l'invocation pour pimenter davantage encore ce moment fort de vos aventures.

O

N° 1 : Alors que le mage prononce clairement sa formule, survient un brutal **courant d'air** glacé. Même si le cadre se limite à une pièce close, un souffle froid venu de nul part éteint toutes les sources de lumières. L'opérateur peut sans difficulté rallumer ses bougies et ses lampes, mais s'il ne prend pas garde il risque d'effacer certaines parties du cercle magique en marchant dessus.

••

N° 2 : A cause de fumées d'encens trop épaisses, l'invocateur est pris d'une violente **quinte de toux**. La cérémonie est ponctuée de ses suffoquements et son discours déclaré d'une voix rauque comporte quelques erreurs de prononciation (surtout en ce qui concerne les noms propres). Le résultat peut s'avérer assez surprenant lors de l'apparition de la créature.

O

N° 3 : En plein discours, le personnage a la surprise de voir une légère volute de fumée sélever du parchemin où s'inscrit l'invocation. D'un coup ce dernier **s'enflamme** de façon inexplicable et se consumme en un instant. S'il désire poursuivre le rituel, le mage devra alors réciter de tête le texte brûlé sans commettre de fautes. De trop grosses différences entre les deux textes écrit et oral risquent de provoquer des conséquences incontrôlables.

••

N° 4 : L'appel des esprits s'achève presque quand la porte de la pièce s'ouvre bruyamment. Dans le lugubre contre-jour se dessine alors l'imposante silouhette de... la **femme de ménage**. *"Yé viens nitoyer li laboratoire."* s'exclame t-elle. Sous les ordres rageurs de l'invocateur cette visiteuse indésirable est rapidement expulsée, mais le charme de la cérémonie est rompue et tout est à recommencer.

O

L'APPARITION

Si le contact avec le monde parallèle est un succès, le MJ peut envisager une "rencontre du 3ème type" entre le personnage et une créature. Cette dernière n'est cependant pas forcément du genre souhaité par l'invocateur...

N° 1 : La température de la pièce augmente subitement de façon dramatique. Les flammes des bougies prennent des proportions extraordinaires sans pour cela que la cire fonde. Toutes les sources de chaleur se réunissent bientôt en une forme sans visage qui irradie la salle d'une lumière cramoisie. Ainsi apparait un **esprit du feu**. D'un tempérament neutre et sans sentiment cette entité attend les questions du mage. Son comportement n'obéit pas à une logique humaine et ses réponses restent souvent énigmatiques.

••

N° 2 : Toute la pièce se met à vibrer, et un sourd grondement résonne jusque dans les poumons de l'invocateur. Des filets de fumée tissent alors une longue chevelure transparente qui vole autour du cercle magique. Un **esprit de l'air** vient de se matérialiser. Cette créature se caractérise par une irritante indifférence à toutes tentatives de dialogue. Ce n'est qu'au prix d'efforts répétés et de beaucoup de patience que le personnage peut espérer entamer une discussion.

O

N° 3 : Comme par une matinée de printemps en campagne, une subite averse de pluie fine et pénétrante remplit la salle. Auncun nuage n'est visible, mais de larges flaques forment en quelques instants une mosaique de miroirs. De petites vagues bondissent en permanence d'une flaque à l'autre et une voix de clochette s'élève. Ainsi s'exprime un **esprit de l'eau**. Aux interrogations du mage, cette créature répond par d'autres questions et remet toujours en cause les valeurs morales chères au personnage. Il faudra à ce dernier beaucoup de volonté et de sagesse pour parvenir à tirer profit de cette joute orale.

••

N° 4 : Le sol s'anime d'un mouvement lent et régulier. Ce souffle des profondeurs fait s'écrouler étagères et ornements. Une multitude de roches sombres traversent bruyamment le plancher pour constituer une haute masse immobile mais aux contours changeants. Ainsi se fait connaitre un esprit de la **terre**. Cette entité se montre à la fois docile et imprévisible. Elle peut répondre très précisément à certaines questions et peut, sans raison, refuser catégoriquement de s'exprimer sur d'autres. Si tel est le cas, son mutisme reste impénétrable.

O

N° 5 : Une clarté aveuglante inonde la pièce. Une forme flottante plus lumineuse que le soleil apparait et grossit en taille. De ce trou de lumière sort une silouhette au visage doux et au regard blanc. Cet **ange** a le pouvoir de lire les pensées et le coeur du mage. Il se montre bienveillant mais peu enclin à satisfaire la convoitise ou l'orgueil humain. Face à un clerc il encourage un dialogue philosophique et peut développer la sagesse de son interlocuteur. Un personnage mauvais risque d'avoir des comptes à rendre à cette incarnation du bien.



••

N° 6 : La voix de l'invocateur ne résonne plus depuis plusieurs minutes et aucun résultat ne semble se manifester. Tout à coup, à son grand étonnement, le mage remarque la présence d'un chat qui ne se trouvait pas là auparavant. Il lui faudra un moment de réflexion pour réaliser que l'esprit a pris l'apparence d'un **animal**. Les possibilités sont nombreuses : chat, chien, pigeon, loup, rat, cochon, etc. Bien évidemment, la créature ne peut s'exprimer que par les moyen de communication propres à l'animal en question. Le personnage devra donc interpréter les mouvements de la queue d'un chien ou les croassements d'un corbeau pour trouver des réponses à ses questions ! Ce "dialogue" promet d'être drôle à jouer.

O

N° 7 : Une fumée âcre et opaque envahit toute la salle. L'obscurité devient oppressante quand subitement le tourbillon s'évanouit pour laisser place à une créature cornue et boursouflée. Son teint rouge se reflette jusque dans l'iris fendu de ses yeux. Ce **démon** semble très coopératif, mais cherche à exacerber les envies de l'invocateur. Il tente de séduire le mage en acceptant de satisfaire ses désirs. La créature ne concrétisera pas ses promesses mais cherche à troubler l'âme de l'homme en le rendant fou, mégalomane ou jaloux. Le dialogue avec le démon peut se montrer fructueux si l'on est plus fourbe ou plus menteur que lui, mais cela demande beaucoup de volonté et de sang froid.

••

N° 8 : Aucune forme ne se montre et la salle reste vide de mouvements. Si le mage tente tout de même d'entamer un dialogue, il percevra aussitôt un bruit sec venu de nul part. Il s'agit d'un **esprit frappeur**. Les échanges verbaux ne seront pas évidents car que signifie : "Booom booom !" par rapport à : "Grack baamm !" ??

O

N° 9 : L'appel des esprits s'achève quand la porte de la pièce s'ouvre

bruyamment. Dans le lugubre contre jour se dessine alors l'imposante silouhette de... la femme de ménage. *"Yé viens nitoyer li laboratoire"* s'exclame-t-elle. Sous les ordres rageurs de l'invocateur cette visiteuse indésirable est rapidement expulsée. Au moment où le personnage la jette à l'extérieur, elle se métamorphose soudain en une grande créature ailée. Ce **démon malin** vient d'utiliser une ruse pour faire sortir le mage de son cercle magique. Le jeu qui s'ensuit s'apparente à celui du chat et de la souris. Un des participant essayant de regagner au plus vite le cercle de protection et l'autre s'amusant à rendre cette tâche impossible.

N° 10 : Le mage scrute désespérément tout les recoins de la pièce sans y trouver la moindre manifestation surnaturelle. Un violent sursaut ébranle tout son être quand il se rend compte que quelqu'un se tient tout près de lui A L'INTERIEUR DU CERCLE MAGIQUE ! Un regard impressionnant et un sourire figé fixent intensément le pauvre mage. La puissance de **satan** surpasse de loin celle du cercle de protection. Ainsi un mortel désire lui parler ? Le diable possède justement un parchemin prêt à être signé. Comment ? Ce pacte n'intéresse pas l'invocateur ? Mais il s'agit pourtant d'une offre qu'il ne pourra pas refuser...



LE RENVOI

Après sa discussion avec l'au-delà, le magicien doit renvoyer l'entité invoquée dans son monde d'origine.

N° 1 : Renvoi des élémentaux du **feu**. Réciter : *"Esprits du Feu, Habitants de la Lumière Astrale, retournez en vos demeures avec les Bénedictions du Très-Haut et dès que vous serez appelés, revenez dans l'allégresse. Allez maintenant, par le Nom EHIEH et par le Nom ELOHIM !"*

N° 2 : Renvoi des élémentaux de **l'air**. Réciter : *"Esprits de l'Air, Enfants de l'innocence du monde, retournez en vos demeures avec les bénédictions du Très- Haut et dès que vous serez appelés, revenez dans l'allégresse. Allez maintenant par le Nom EHEIH et par le Nom YAHVEH !"*

N° 3 : Renvoi des élémentaux de **l'eau**. Récitez : *"Esprits de l'Eau, Habitants de la Lumière Astrale, retournez en vos demeures avec les Bénédictions du Très-Haut et dès que vous serez appelés, revenez dans l'allégresse. Allez maintenant par le Nom AGLA et par le Nom EL !"*

N° 4 : Renvoi des élémentaux de la **terre**. Réciter : *"Esprits de la Terre, Enfants de l'innocence du monde, retournez en vos demeures avec les Bénédictions du Très-Haut et dès que vous serez appelés, revenez dans l'allégresse. Allez maintenant par le Nom AGLA et par le Nom ADONAI !"*

N° 5 : Renvoi d'un esprit de **Magie Blanche**. Réciter : *"Retourne en paix à ta place et que la quiétude soit avec toi, jusqu'à ce que je t'invoque à nouveau au Nom du Grand Créateur !"*

N° 6 : Renvoi d'un esprit de **Magie Blanche**. Réciter : *"Retourne en paix à ta place sans haine ni rancoeur, jusqu'à ce que je t'invoque à nouveau au Nom du Maitre des Ténèbres !"*

LES CONSEQUENCES

N° 1 : Tout se déroule correctement de **façon positive**. Le mage obtient tout ou parti de ses requêtes. Il peut profiter à présent d'une connaissance ou d'un pouvoir bien mérités car les risques encourus pour les acquérir furent importants.

N° 2 : Quelques temps après la cérémonie, le personnage ressent une envie de plus en plus pressante de recommencer. Peu a peu cela se transforme en un besoin violent. Il devient **dépendant** de ses rencontres avec l'au-delà et ne peut plus se passer de ce genre de contacts. Cette "drogue" l'entraine inexorablement vers sa perte.

N° 3 : Auncune conséquence néfaste ne vient troubler l'esprit du mage. Malheureusement son physique subit au bout de quelques jours des **transformations** inexplicables. Cela peut aller de la chute progressive des cheveux ou des dents à une baisse sensible de la vue en passant par une persistante poussée d'acné .

N° 4 : L'entité spirituelle semble s'être dissipée. Cela n'est qu'une feinte, elle s'attache, invisible, au personnage et attend que celui-çi se débarrasse de ses protections. Elle va alors **vampiriser** l'âme du mage qui deviendra possédé par la créature (cf. *l'exorciste*) en quelques jours.

N° 5 : L'esprit propose de servir le magicien qui l'a invoqué. Il accepte de se soumettre à condition de ne pas être renvoyé dans son monde. Ce **serviteur** puissant aidera le mage dans sa quête du pouvoir, mais il devra être surveillé avec soin car un changement de comportement reste toujours possible.

N° 6 : La créature souffre d'un tempérament exécrable. Elle ne supporte pas les invocations surtout lorsqu'elle les subit. Avant d'être refoulée dans son univers d'origine elle pulvérise le cercle magique, se jette sur le mage, **l'engloutit** et disparait dans une explosion de hurlements.
Triste fin...

Francis Pacherie



INCANTATIONS	EVENEMENTS	APPARITION	RENVOI	CONSEQUENCES
esprit du feu	courant d'air	esprit du feu	esprit du feu	façon positive
esprit de l'air	quinte de toux	esprit de l'air	esprit de l'air	dépendant
esprit de l'eau	parchemin s'enflamme	esprit de l'eau	esprit de l'eau	transformations
esprit de la terre	femme de ménage	esprit de la terre	esprit de la terre	vampiriser
magie blanche		ange	magie blanche	serviteur
magie noire		animal	magie noire	l'engloutit
		démon		
		esprit frappeur		
		démon malin		
		satan		



N°4 : La quête du Graal : une mini-campagne pour Cthulhu, RuneQuest, Stormbringer - Cry Havoc et compagnie.



N°7 : Clercs : convertissez, il en restera toujours quelque chose - AD&D : les monstres. *Scé :* AD-&D, RuneQuest, Star Wars.



N° 10 : La Cité Mouvante, 1° partie de la description d'un peuple du désert - les rencontres. *Scé :* AD&D, RQ, Cry Havoc.



N°5 : Un spécial initiation : banc d'essai des principaux JdR - jeu en encart. *Scé :* RuneQuest, Warhammer Battle.



N°8 : Spécial magie : dans AD&D et dans RuneQuest - importance sociale des magiciens. *Scé :* AD-&D - Cthulhu.



N° 11 : La cité du désert, fin - les bibliothèques - Amour et JdR. *Scé:* Cthulhu, Marvel.



N°6 : Description détaillée d'une baronnie : Aramrok - le pick-pocket - ambiance dans Cthulhu. *Scé.* Cthulhu, James Bond, AD&D.



N°9 : Son nom est James Bond JdR - les achats de vos personnages. *Scé :* JB 007 - Maléfices



N° 12 : Spécial bataille : jouez des mercenaires, découvrez les Mongols. Scé : AD&D - Stormbringer.

COMMANDEZ NOS ANCIENS NUMEROS ! 25f par exemplaire

BA ALORS ! PAS ENCORE ABONNÉ ?

ABONNEMENT 6 NUMEROS : **125F**

ABONNEMENT 12 NUMEROS : **225F**

Je désire m'abonner à GRAAL pour 6 numéros ☐ pour 12 numéros ☐

je désire commander : la reliure ☐

GRAAL n° 1☐ n° 2☐ n° 3☐ n° 4☐ n° 5☐ n° 6☐
n° 7☐ n° 8☐ n° 9☐ n° 10 ☐
n° 11☐ n° 12☐ n° H-S 1 Tolkien ☐

NOM : **PRENOM :**
ADRESSE :

CODE POSTAL : **VILLE :**

Libellez vos chèques à l'ordre de Socomer et envoyez-les à Socomer Editions, 35 rue Simart, 75018 Paris. Si vous habitez à l'étranger, veuillez nous contacter.

N'ABIMEZ PAS VOS GRAAL ! PHOTOCOPIEZ-MOI !

PISQUE C'EST LE PLUS MIEUX QUE J'VOUS DIS !

Jouan 88.

STARWARS SCENARIO

LE TRAITRE

Cette aventure fait suite au premier scénario officiel des règles de base. Elle constitue aussi une bonne suite à "Cargaison Dangereuse" paru dans GRAAL 7. Les personnages sont de jeunes membres des forces rebelles et subissent un entrainement sévère. Mais l'ennemi s'est infiltré à l'insu de tous...

Après avoir mené à bien leur première mission, les aventuriers apprendront que leur tête est mise à prix, leur seule chance de survie consiste maintenant à s'engager dans la rébellion.

Il faut se faire à l'idée que les personnages doivent tout abandonner pour cela : domicile, métier, femme, amis... Cela n'est pas si simple ; quel est leur destin dans cet avenir impossible ? Survivront-ils au courroux de l'Empire ? La vie d'Aventurier est tellement hasardeuse... Bref ! Le moral est au plus bas. Les aventuriers arrivent sans problème jusqu'à un astéroide inconnu, fief de la rébellion, perdu au milieu des étoiles. C'est un énorme caillou de deux kilomètres de long, d'origine volcanique. D'un côté se trouvent les hangars où peuvent s'abriter les plus grands croiseurs spatiaux ; de l'autre, les hangars des chasseurs (voir plan). Dans la partie centrale se dissimulent sous terre : le Centre de Commandement, les quartiers d'habitation et les centres d'entraînement sur simulateurs de vol et de tir.



LE DUR ENTRAINEMENT REBELLE

A leur arrivée, les aventuriers sont reçus par une délégation officielle, armée jusqu'aux dents. Le visage des soldats est froid, volontaire, dur. Les personnages sont amenés dans un labyrinthe de couloirs, disposé sur plusieurs étages dans des grottes artificielles. Les gardes ne répondent à aucune question. Une légère odeur d'ozone flotte un peu partout.

Accélération brutale des ascenceurs. Une porte qui s'ouvre automatiquement, un nouveau corridor, un bruit bizarre... "Vous venez de subir l'inspection de détection des armes dangereuses, (bombes thermiques ou autres)". Les rebelles semblent extrêmement méfiants à votre égard. Toujours est-il que vous arrivez devant la porte N 3720 - un soldat frappe discrètement et au bout de quelques secondes une voix rauque répond : "Entrez".

Dans la pièce, vous êtes surpris par le personnage qui semble vous attendre... Une créature haute de plus de deux mètres, d'un aspect déroutant: un *Alten* : les yeux sont fixés à l'extrêmité de deux pédoncules mobiles situés de chaque côté du visage, le faisant ressembler à un requin-marteau.

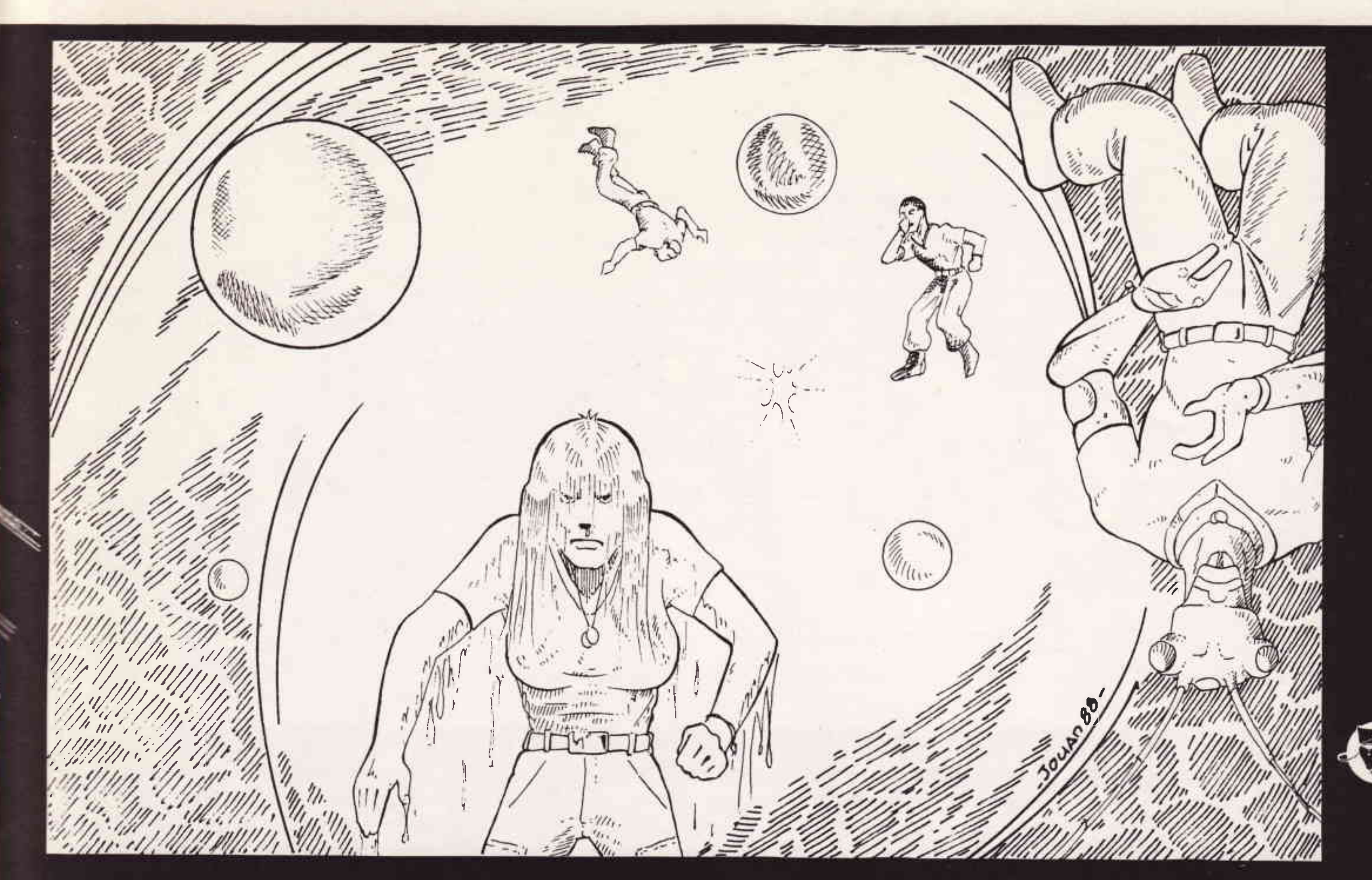
"Messieurs, bonjour. Je me présente : Ridley Ark, officier-instructeur. Je suis chargé des présentations de routine : interrogatoire et orientation des nouvelles recrues. Vous allez être soumis à certains entraînements qui vous transformeront en soldats d'élite. N'oubliez pas que nous sommes en guerre contre l'Empire ; seule la victoire de notre camp pourra ramener la Paix et la liberté. Commençons par le début : donnez-moi votre profession, fiche judiciaire et fiche sanitaire (carte magnétique concernant la vie biologique de vos personnages : tension, groupe sanguin, prothèses, etc).

Après ces premières tracasseries officielles, le lieutenant Ridley Ark consultera l'écran de son ordinateur, vérifiant ainsi la véracité des déclarations (si un aventurier est Jedi ou Mercenaire, un examen plus attentif sera demandé. Aussi le M.J. fera-t-il sortir la première équipe pour questionner d'une manière plus approfondie les autres personnages - Jedi ou Mercenaires -, ainsi un climat de suspicion entre les joueurs pemettra-t-il plus de "role playing".)

Le lieutenant fera appel au sergent Kobalm (instructeur genre "peau de vache").

"Voici le Sergent chargé de votre instruction, vous êtes désormais responsables devant lui ! Sergent, je vous les laisse, ils sont à vous...

- Gaaarde à vous !" rugit le sergent. "Alors, je vais vous mater, mooi !!! On veut devenir des durs, mes gaillards!!! Vous !" (désignant un joueur), le ser-



gent se lance dans un laius tonitruant sur la présentation des soldats face à un officier, la dignité de la tenue vestimentaire, le salut obligatoire et le respect des armes....

Le Sergent accompagne ensuite les PJ à leur chambrée. Là leur sont remis le "règlement intérieur", les consignes de sécurité sur leur poste de garde et des vêtements règlementaires (généralement inadaptés à leurs tailles).

La chambrée est composée de lits superposés et d'armoires métalliques pour disposer ses effets personnels. La pièce est relativement petite. Cinq autres personnes y habitent déjà :

Bazick Synthaksss, E.T., 1.80m, spécialiste en réparation de radars, sonars, et tous matériels de communications. Particularité : possède de longues et hautes oreilles. Langage commun : morse - bip bip binaire (Bip, bipb, bipbi, bipbib, bipbibi...)

Alfred Kotchy, humain, canonnier, 1.70m, spécialiste des jeux de cartes (attention, il triche !).

Abraham Carfou, humain, 23 ans, 1.71m, mécano, amateur de littérature terrienne (XIX et XX ème siècles).

Gustave Dupont, humain, 19 ans, 65 kilos, 1.70m, particularités : sociable, aimable, fort charisme, air très engageant.

Luigi di Broccoli, humain, accent prononcé (sud de la Galaxie), 30 ans, 72 kilos, 1.83 m, bombardier. Particularités : Don Juanisme, Drague, bonne bouffe.

Le premier rapport entre ces nouveaux personnages sera mitigé. Ils feront connaissance sans enthousiasme, chaque groupe restant à sa place.

Les joueurs auront quartier libre pour cette première journée. Le lendemain sera différent : réveil à cinq heure, visite médicale, séance d'entrainement, etc. Mais nos amis ne seront pas au bout de leurs surprises, car dans la nuit, la chambrée sera visitée pour un bizutage en règle.

Les rapports avec les PNJ seront rétablis immédiatement. Face à ces épreuves, un comportement antisocial serait mal perçu par les officiers supérieurs et vite réprimé.

Pendant plus d'un mois, une série d'épreuves et d'entrainements réguliers amèneront les jeunes recrues à améliorer certaines compétences.

Pour le MJ : un jet *sur* chaque compétence sera demandé (dextérité, savoir, mécanique etc.). Il sera considéré comme réussi seulement s'il est supérieur au chiffre maximum des caractéristiques divisé par deux.

Ex : savoir 3D6+2 = 20 points ; divisé par 2 = 10. Un jet sur 3D6 doit être supérieur à 10.

Voici maintenant le descriptif de quelques épreuves :

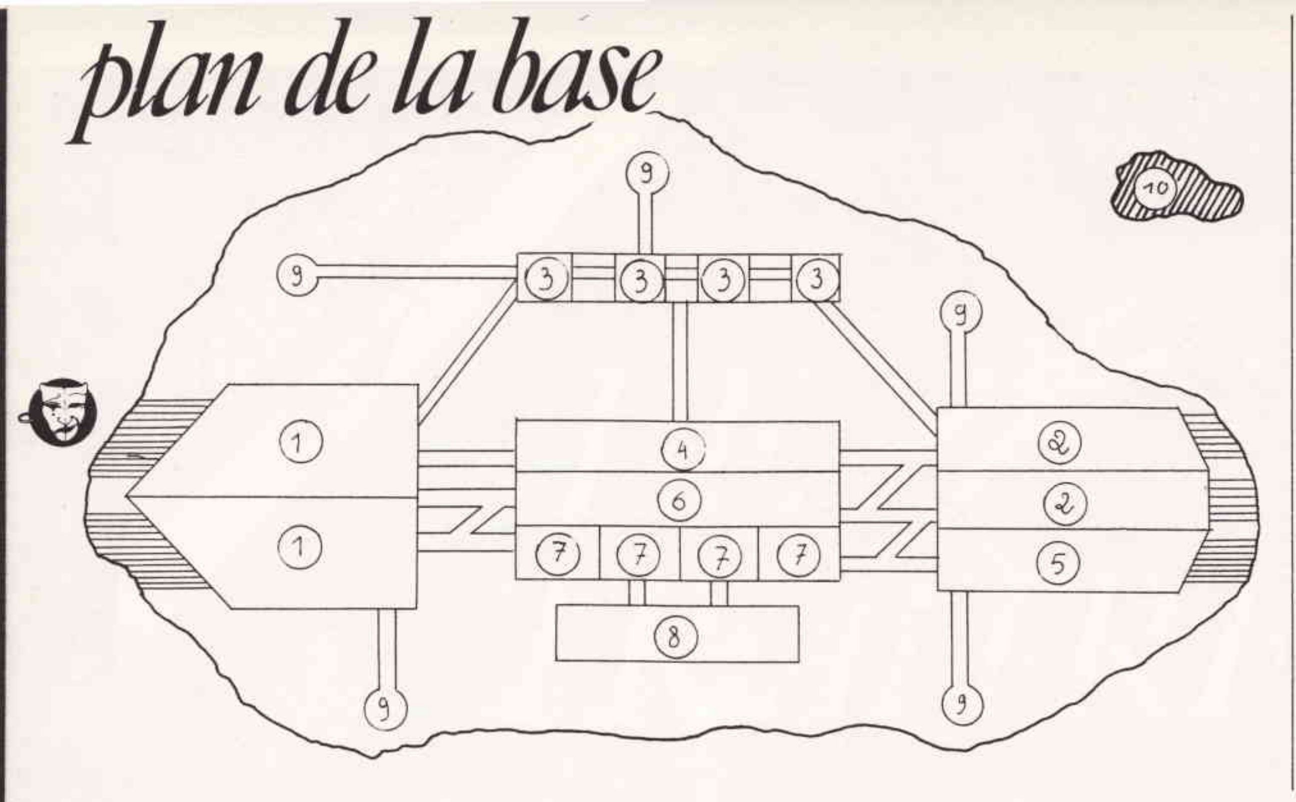
La Sphère de Gravité 0

Les Aventuriers sont isolés en état d'apesanteur dans une pièce sphérique. Ils doivent y flotter un certain temps. A l'intérieur de la pièce sont placées de grosses bulles transparentes. S'ils s'en approchent trop près, la gravité est rétablie et les bulles éclatent au visage des personnages. Le liquide est inoffensif (c'est de l'eau). Le but de l'épreuve consiste à ressortir sans être trop mouillé.

TABLEAU ALEATOIRE POUR LE BIZUTAGE

- Lit en portefeuille
- Douche obligatoire à la teinture bleue, toutes espèces humanoides confondues.
- Vêtements cousus les uns aux autres
- Fausse visite médicale dirigée vers le bureau des officiers supérieurs
- Ceinture anti-gravité (fournie avec l'uniforme) branchée à l'insu des joueurs, (les entraî nant directement en direction du plafond ; quant à la descente...!)
- Fausse alerte d'incendie toutes les demi-heures pendant la nuit.

plan de la base



① Hangars des croiseurs
② Hangars des chasseurs
③ Centre de commandement
④ Quartiers d'habitations
⑤ Ateliers de réparation des chasseurs
⑥ Salle d'entrainements
⑦ Magasins de stockage
⑧ Centre d'énergie
⑨ Blocs radar et générateur de boucliers
⑩ Dracus

Le labyrinthe acoustique

Une pièce dans laquelle les personnages sont perdus (noir complet). D'innombrables couloirs constituent un vaste labyrinthe. Des sons jaillissent de partout, sur des fréquences et des rhythmes différents. La bonne méthode pour trouver le chemin de la sortie est de prêter attention aux sons. Il sera alors possible de repérer, noyée parmi une masse de bruits parasites, la petite mélodie qui résonne le matin au réveil dans les haut-parleurs de la base.

≈

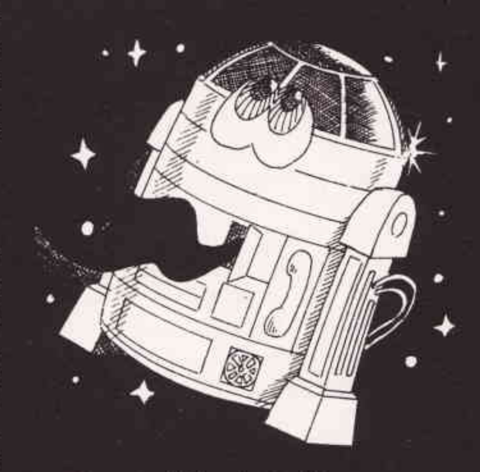


La salle de la vigueur

Un combat dans un ring contre un droide boxeur. Celui-ci manque de rapidité par rapport aux humains mais possède un bonus sur ses dégâts de +1D (pour le MJ, un test aux dés classique sur la compétence "combat à mains nues" ; le robot possède 3D+1).

Technicité dans l'espace

Une panne de transmission radar doit être réparée au plus vite sur le mini-satellite *Dracus*. Du matériel et des hommes sont envoyés là-haut... Les PJ ? Ce satellite dispose d'une unité R2D2 qui veille théoriquement au bon fonctionnement de la base radar. Dès l'introduction des joueurs sur le satellite, le R2D2 ne viendra pas les accueillir (premier indice) dans la salle de contrôle. Tout semble en place. Aucune panne n'est visible au premier examen. Les armoires capitonnées, les tables de régie, les paneaux de contrôle semblent en place ; tout a l'air tout à fait normal. Pourtant les images radar ne sont pas retransmises. A la moindre question posée au Droide sur un hypothétique défaut, celui-ci se vexera immédiatement et dira, animé par la colère : *"Tout va bien ici, tout fonctionne normalement BZZZZIP!!! Je vis ici et y travaille depuis cinq ans. Je reste un Droide performant"*. Il se retire un peu plus loin, près d'un hublot, contemplant l'espace intersidéral et chantonnant au clair de lune... Un examen plus approfondi sur les ordinateurs n'apporte aucun autre renseignement. Les PJ commenceront certainement à suspecter le Droide, qui semble distant face à ces humains inquisiteurs et soupçonneux.



Pour le MJ : le Droide passe son temps à admirer les étoiles et le vide intersidéral. Il dédaigne tout contact. Il est rêveur : c'est le mal de l'espace... Si on ouvrait sa plaque abdominale, on trouverait un hologramme représentant la constellation d'Alpha Centaurus. Le Droide détourne les images de l'espace pour lui-même : les images radar sont donc interceptées et non reçues par la base des rebelles... Le Droide semble particulièrement en transe, restant évasif et boudeur face aux humains. Cependant, il peut être particulièrement dangereux et n'hésitera pas à nuire dès qu'il se sentira découvert. Il a la possibilité de lire sur les lèvres en cas de chuchotements ; il n'hésitera pas à verrouiller le sas de sortie en cas d'une éventuelle inspection à l'extérieur ; il pourra rebrancher le courant en cas d'examen d'une machine... Aux aventuriers de trouver la solution de l'énigme !

Cette mission clot la série d'épreuves d'entrainement. Dès leur retour sur la base, les aventuriers fêteront leur "Quille". Ils arroseront dignement leur promotion de "rebelles apprentis". Ils seront invités au mess (Champagne synthétique et gâteaux secs). Même cette vieille baderne de sergent versera sa larme et sera attendri par ses nouveaux poulains. Bref ! Ambiance de fête...

≈

PENDANT CE TEMPS-LA

Sur la base, un espion de l'Empire s'est déjà infiltré. Son but est de détruire celle-ci en lui portant un coup fatal (quelle que soit sa réussite, l'Empire a déjà condamné le traitre).

Alfred Kotchy, car c'est lui, connaît déjà parfaitement les lieux. Il est arrivé trois jours avant les aventuriers. Les PJ se sont liés avec lui. Il est méconnaissable, rusé, efficace. Personne ne doit le soupçonner avant le début de

son "coup". Comme les autres, il s'est incliné face à l'adversité (entraînement, ordres, etc). Il a suivi une instruction standard comme tous les PJ. Son meilleur compagnon, semble-t-il, s'appelle Gustave Dupont (mais celui-ci n'a rien de commun avec l'espion ; il peut servir accessoirement de fausse piste pour les joueurs). Le point vital qu'a repéré Alfred Kotchy est la gaine d'alimentation des générateurs d'énergie. Mais tout étant étroitement surveillé, il n'a pu encore s'en approcher. L'installation d'un détonateur thermique télécommandé est pour lui une bonne perspective de sabotage.

Il peut aussi chercher à alerter l'Empire par un moyen de communication quelconque et tenter une diversion au moment où les croiseurs de l'Empire sortiront de l'hyper-espace (rappelons qu'un croiseur possède 80 tourelles à canon-laser quadruple et autant de lanceurs de torpilles protoniques. Avec seulement deux croiseurs, la base rebelle serait pulvérisée au moins de cinq minutes).



Le MJ doit être vigilant et ne pas utiliser Alfred Kotchy à tort et à travers. Celui-ci doit rester neutre, discret et efficace jusqu'à l'aboutissement de sa mission. Le MJ peut faire tenir le rôle par un autre joeur. Dans ce cas, il veillera à mettre les aventuriers sur la piste sournoisement...

La base rebelle peut être éliminée, mais les joueurs auront un avenir plus qu'incertain, surtout s'ils sautent eux aussi ! Le sabotage de la base peut être retardé par l'envoi en mission des aventuriers. Les indices éventuels que peuvent obtenir aléatoirement les PJ sont ceux-ci :

- La salle B 372 du Lt Ridley Ark contient des archives sur toutes les nouvelles recrues. La fiche d'Alfred Kotchy a été volontairement tronquée (cela reste visible sur la carte).
- Lors du bizutage Alfred Kotchy est d'humeur colèreuse et pour cause ! Dans ses affaires personnelles, dans l'armoire métallique, traine un descripteur qui lui a permis de truquer l'examen médical (il est dissimulé dans une montre gousset du XIXème siècle, objet précieux par sa rareté...).

≈ LA MISSION

Les joueurs sont amenés chez le lieutenant Ridley Ark, le sergent Kobalm étant présent.

"Messieurs, repos ! Le sergent et moi-même avons décidé que vous êtes volontaires pour une mission officielle de reconnaissance. Vous serez affectés à l'escadron des Aigles, commandé par le sergent Kobalm lui-même. La mission consistera à nous renseigner sur la présence d'un navire stellaire de forme et d'origine inconnue. Un signal régulier ne correspondant à aucun code répertorié en provient. Peut-être s'agit-il d'une nouvelle arme de l'Empire ? Il semble que le message soit un signal de balisage, une sorte de SOS, mais ce n'est qu'une hypothèse ! Il vous faudra être vigilants et méfiants, messieurs ! Je vois à vos sourires que le volontariat vous réussit. Tant mieux ! Je n'en attendais pas moins de vous. Bon courage !"

Sortie de la pièce, accompagné par le Sergent et direction : les hangars...

Des sirènes d'alarme retentissent déjà, rappelant aux mécanos la sortie en urgence. Les PJ enfilent leur combinaison de vol, mettent leur casque et sans avoir le temps de réaliser, se retrouvent arrimés au siège de pilotage.

Quatre vaisseaux sont prêts. Chacun d'eux possède un poste de pilotage, un poste canon et un poste mécano.

- Vaisseau n° 1 ; équipage : Gustave Dupont, pilote, Alfred Kotchy, canon, Bazick Zynthakss, radar et mécano.
- Vaisseau n° 2 : Sergent Kobalm, pilote, Luigi di Broccoli, canon, Abraham Karfou, mécano.
- Vaisseau n° 3 et 4 : les personnages (postes à pourvoir et à déterminer avant le décollage par le M.J.)

≈ LE VOYAGE

Après un trajet de trois milliards de kilomètres, les vaisseaux se dirigent vers les quatre soleils de LESBE III. La luminosité fait penser à celle d'un diamant jetant tous ses feux. En fin de journée, la vitesse des fusées diminue jusqu'aux moyennes interplanétaires. L'approche de l'objectif s'effectue lentement et sans problèmes. La mise en orbite est située à dix kilomètres du vaisseau. Les premières informations des ordinateurs confirment l'inexistence d'une vie biologique humaine. Aucune onde de chaleur ou vibratoire n'est interceptée par les radars sensoriels. Des caméras sont déclenchées, prenant des milliers d'images à la seconde.

"Présence d'hydrogène et d'azote au sein du vaisseau, proclame la voix froide de l'ordinateur, la solution consiste en une approche individuelle par l'espace".

Des machines de déblaiement, (sortes de grosses pinces de crabe) commencent à découper la paroi du

vaisseau extra-terrestre... L'aspect extérieur du navire fait penser à la forme d'un haricot blanc. Aucune inscription, bannière ou dessin ne permet d'en déterminer l'origine. Au bout d'une heure, un sas est ouvert sur une longueur de 1.50m. La pressurisation a été mise en route automatiquement au passage du premier personnage. A l'intérieur du navire, des gerbes d'étincelles se ruent sur l'étranger (système de défense du navire inconnu, pratiquement inoffensif pour les êtres humains...). Elles ne semblent pas dangereuses, pourtant elles affecteront les caractéristiques de vigueur et de perception de 1D6 à partir du 10ème round. Résultant d'une trop large exposition à l'intérieur du navire, le sens de la vue sera affecté et troublé (un certain nombre d'ondes lumineuses imperceptibles à l'oeil pouvant stimuler les centres de la vue et provoquer des douleurs genre "maux de tête" ou "angoisses corporelles", les yeux se mettent à bouger frénétiquement de droite à gauche...)



LE VAISSEAU INCONNU ET LE DEPISTAGE

Des salles de forme ronde se succèdent les unes aux autres, sur deux étages. Aucun hublot ne permet de voir l'espace. Une matière verte est disposée partout dans l'appareil, ressemblant bizarrement à de l'herbe. Aucun instrument de commande du vaisseau n'est apparent, seule la dernière salle semble occupée. Un épais brouillard se dissipe dès l'approche, dévoilant des milliers de cubes de couleur blanchâtre au milieu desquels se trouve exposée une pyramide bleue qui mesure 50 cm d'arête. Si elle est emportée éventuellement par un joueur, elle communique par télépathie :

1) Le récit de son voyage dans l'espace ; un long et pénible périple.

2) Seule sa puissante force télékinésique permet le déplacement du navire spatial...

3) Elle est l'une des dernières survivantes de sa race, éparpillées dans l'univers.

4) Son savoir est gigantesque, mais intransmissible aux humains. Elle peut rendre service aux aventuriers en sondant leur esprit et en restituant des images.

Suggestion pour le MJ : demander aux joueurs de définir leurs personnages par un nom d'animal, une couleur, un adjectif, une qualité et un défaut primordial. Faire passer l'information à l'insu des autres... Le MJ lira à haute voix le résultat, minant ainsi la définition de la pyramide bleue.

Si la pyramide est ignorée et abandonnée dans le vaisseau, la mission est terminée et s'achève sur un échec.

Le moment est favorable pour Alfred Kotchy de remplir sa mission de sabotage. Effrayé par le pouvoir gigantesque de l'Alien et ne tenant pas à être sondé par l'ET, il profite de ce moment pour agir. Il tente même d'éliminer les aventuriers, soit en détruisant le vaisseau étranger, soit en tentant une fuite pour récupérer son appareil et détruire celui des autres, soit encore en volant la pyramide bleue pour la remettre à l 'Empire.

Les personnages sont surpris par l'attaque et momentanément désorientés, ce qui laisse le temps d'agir à Alfred Kotchy. Si celui-ci décide de détruire un vaisseau, il fait feu automatiquement sur le navire n° 2 des PNJ. S'il essaie de mettre en péril la vie des joueurs, le MJ fait intervenir un croiseur de l'Empire venu pour inspecter le vaisseau étranger. Ce dernier fait feu automatiquement sur le navire de Kotchy, ignorant que celui-ci s'y trouve. Bien sûr vous pouvez utiliser le croiseur d'autres manières : les rebelles peuvent être surpris par les Stormtroopers pendant leur exploration du vaisseau, le traître peut chercher à se réfugier à bord du vaisseau impérial avec la pyramide ET, celle-ci peut peut-être se laisser convaincre d'agir contre le croiseur... Si Alfred Kotchy réussit à s'échapper; une terrible poursuite s'engage dans l'espace, jusqu'au siège des rebelles : l'astéroide. Et bien sûr des PJ imprudents peuvent très bien guider des chasseurs impériaux discrets et décidés jusqu'à la base. Alfred Kotchy essaiera dans la mesure du possible à la fois de "voler" la pyramide et de révéler l'emplacement de la base rebelle aux impériaux. Si les PJ n'agissent pas rapidement, cela risque de tourner à la catastrophe.

Si Kotchy est éliminé, les aventuriers rentrant à la base avec ou sans la pyramide seront dignement félicités pour l'élimination du traitre (deux points de compétence seront donnés aux joueurs) and *may the force be with you.*

Poly Styrène



TECHNIQUE

ALFRED KOTCHY : Canonier-nerveux-hargneux-hypocrite-rusé.
Dextérité : 3D - Savoir : 2D - Mécanique : 2D - Blaster : 3D+2 - Esquive : 3D+2 - Parade mains nues : 3D+1 - Perception : 4D - Vigueur : 3D - Technique : 2D - Dissimulation-Perception : 4D - Pisto blaster : 2D+3 - Fusil blaster : 3D+1

ABRAHAM CARFOU : Mécano-humain-intellectuel
Dextérité : 2D+2 - Savoir : 2D - Mécanique : 4D+1 - Parade Arme blanche 2D+2 - Parade mains nues : 2D +1 - Perception : 3D - Vigueur : 2D - Technique : 2D+3 - Dissimulation : 2D+1 - Pisto blaster : 2D +1 - Fusil blaster : 2D+3

GUSTAVE DUPONT : Pilote, humain
Dextérité : 2D2 - Savoir : 2D - Mécanique : 3D+2 - Perception : 2D - Vigueur : 2D - Technique : 2D - Pisto blaster : 2D+1 - Fusil blaster : 2D+2

LUIGI DI BROCCOLI : Humain-Bombardier
Dextérité : 3D - Savoir : 3D - Mécanique : 3D - Parade Arme Blanche : 2D - Parade mains nues : 2D - Perception : 2D - Vigueur : 2D+2 - Technique : 2D.

SERGENT KOBALM : humain-sergent, instructeur :"Tyranique mais bon coeur"
Dextérité : 3D+1 - Savoir : 2D - Mécanique : 3D+3 - Parade arme blanche : 2D+2 - Parade mains nues : 2D+2 - Perception : 2D+2 - Vigueur : 3D - Technique : 3D - Pisto blaster : 3D - Fusil blaster : 3D+2

LIEUTENANT RIDLEY ARK : Alien-Fort charisme, malgré aspect étrange
Dextérité : 3D - Savoir : 3D - Mécanique : 2D - Perception : 2D+2 - Vigueur : 3D - Technique : 2D

DROIDES : R2 - D2 Type "Boxeur" "Entrainements" : Dextérité : 3D - Savoir : 2D - Mécanique : 2D - Perception : 3D - Vigueur : 4D - Technique : 2D.

DROIDE : R2-D2 Type : Droï de préposé en télécommunication sur la base de dracus. Vigueur : 4D - Blaster : 4D - Armes : Canon blaster à 4D de dommages.



VOTRE JEU CHEZ VOUS DANS 24 H *

NOUVEAUTES EN FRANCAIS

Warhammer le JDR	179 f
Multimondes	209 f
Le voleur d'âmes (Storm.)	128 f
Les dieux de Glorantha(Runeq.)	178 f
Docteur NO. (Bond)	69 f
Q Manuel (Bond-Décembre)	N.C.
Guide de Star Wars (Décembre)	N.C.
Full Metal Planète	298 f
Armée Full Metal Planète	75 f
Plateau Full Metal Planète	60 f
Figurines Plast Battletech	114 f
Plans de Champ de bataille 2 (Battle)	90 f
Les rangers du nord (JRTM)	114 f
Dungeonquest **	192 f
Heroes for Dungeonquest **	136 f
Dungeonquest catacombs **	99 f
La fureur de dracula	N.C.
Coeur cruel (Malefices)	59 f
Le guide des Monstres (Cthulhu)	99 f
Tempète sur l'échiquier	77 f
Parfum d'onirose (Rêve)	69 f
Cité des 7 merveilles (Rêve)	75 f
Le maître des runes (Runeq)	149 f
Terror Australis (Cthulhu)	109 f
Les bleus de secteur MIT(Paranoïa)	69 f
Anashiva Reahna 1 (empire & D)	79 f
Hawkmoon	199 f
Ecran Hawkmoon	70 f
Demons & Magie (Storm)	109 f
Kremlin **	223 f
Chaos Marauders **	136 f
Curse of Mummy's tomb**	180 f

**Seules les règles sont en Francais

NOUVEAUTES EN ANGLAIS

Blood Bowl 2	239 f
Dark Future	239 f
Warhammer armies	208 f
Lords of Middle earth 3 (JRTM-Décembre)	118 f
Rolemaster Campanion 3(Décembre)	118 f
Space Master (Nouvelle édition)	297 f
The fire eagle (interceptor)	73 f
War on a distant moon (Space M.)	N.C
Star trike (Décembre)	266 f
Shrapnel (Battletech)	N.C
The peripherie (Battletech)	133 f
The centurion vehicule briefing	107 f
For Harvad (JRTM)	62 f
Merkwood (JRTM, nouvelle édition)	69 f
Cross of iron (2° édition)	N.C
Tokyo Express (Solitaire)	N.C

FRAIS DE PORT REDUITS SUR TOUTE LA FRANCE

	Format / Livre	Format/Boite	Achat+300f	Achat +400f
Envoi Economique	8 Frs	15 Frs	0 Frs	0 Frs
Envoi Urgent 24 h	13 Frs	21 Frs	15 Frs	0 Frs

* COMMANDES Par TéL (16.)56.20.05.16.

PAS DE FRAIS DE PORT SUR LA GIRONDE

BON DE COMMANDE — **TITRE** — **PRIX**

Nom..................... Prénom..................... ....
Rue.. ....
CP............ Ville.. ....
+ frais de port & emballage ....
Je paye par ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat carte Total ☐
Carte Bleu ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Date d'expiration ☐☐ ☐☐ ☐☐
Signature.

A envoyer à
OLIVIER VIDAL DISTRIBUTION
55, rue du Jardin Public
33000 BORDEAUX
Tél. 56.20.05.16.

OLIVIER VIDAL DISTRIBUTION



Voici le deuxième In the Ghetto, après celui de notre n° 9 qui semble vous avoir plû ainsi qu'à un certain confrère d'ailleurs...
C'est une rubrique qui se propose de vous faire découvrir des jeux peu connus mais néanmoins intéressants et disponibles.





THE MORROW PROJECT

Les cinq membres du groupe s'accroupirent en même temps au signal de Frédérick, l'homme de tête. Sans se retourner et en gardant son arme automatique pointée devant lui, il fit signe à Pete. Celui-ci, chef du détachement rangea sa carte topographique dans une poche de son uniforme, empoigna son fusil d'assaut et le rejoignit.

"Regarde Pete, on y est..." Pétrifié par le spectacle qu'il découvrait, Pete ne répondit pas. Il prit ses jumelles et balaya la plaine. La végétation luxuriante formait un océan vert sombre dont émergeaient des tâches ocres ou brunes : des centaines d'immeubles en ruine. Des poutres métalliques, des amas de pierre, du verre et du plexiglas s'enchevêtraient avec les arbres, les lierres ou les herbes sur des kilomètres jusqu'au lointain ruban bleu sombre de l'Océan Pacifique.

Joan, en quelques bonds félins, vint se porter aux côtés des deux hommes. La jeune femme arborait sur son épaule l'insigne du corps médical et portait à la main un détecteur qui émettait un crépitement continu et irritant.

"Le taux de radiation a augmenté de plus de 20%, depuis le bas de la colline, Pete," dit-elle. "Tu crois que...

- Oui Joan, c'est bien San Francisco" répondit Pete d'une voix blanche. "Enfin... Ce qu'il en reste. Bon, au travail, à nous de découvrir les hum... les choses huimanoïdes qui y subsistent encore...

- En encaissant 100 à 150 rads par heure..."

Personne n'osa répondre à la conclusion de Joan...

L'APOCALYPSE DE MORROW

L'action du jeu "Morrow Project" se déroule dans un cadre précis : le territoire des Etats-Unis, 150 ans après la IIIème Guerre Mondiale. Cinq pourcent de la population initiale du pays seulement subsiste encore mais elle "cohabite" avec de très nombreux mutants qui sont soit d'origine animale, soit d'origine... humaine. Le territoire lui-même est abondamment radioactif et dénaturé par les effets de la guerre bactériologique.

Dans ce décor paradisiaque, le but des joueurs est de restaurer la civilisation ; il leur faut donc bien sûr au préalable survivre. Vaste programme, n'est-ce pas... Surtout si on sait qu'ils doivent découvrir les joies et les plaisirs de cet univers.

Car les personnages sont des hommes du XXème siècle. Ils ont été cryogénisés avant la guerre dans des abris anti-atomique. Equipés et entrainés puis mis en hibernation, ils étaient censés se réveiller 15 ans après la guerre sur un ordre des ordinateurs de la "prime base".

Cette base est l'abri anti-atomique central du projet d'où le professeur Morrow et ses collaborateurs devaient observer le déroulement du conflit puis aider leurs équipes disséminées sur le terrain. Mais à la suite d'un combat fratricide au sein même de la prime-base, tous les humains sont morts et les ordinateurs fortement endommagés ont attendu 150 ans au lieu de 15 pour lancer les ordres de réveil !

Un environnement inconnu et hostile, une mission sacrée et de grande envergure pour des personnages bien équipés : voilà qui devrait aboutir logiquement à de très bons scénarios. Pourtant ce jeu a souvent une mauvaise réputation auprès des joueurs. Pourquoi ?

MORROW PROJECT : UN JEU QUI COMPORTE DES FAIBLESSES

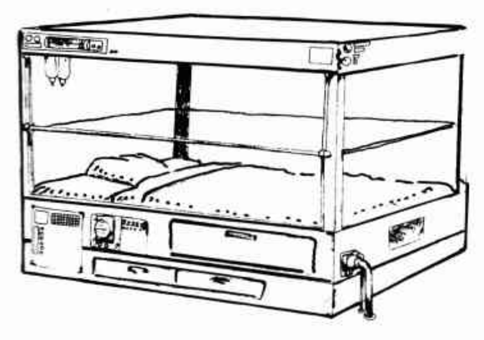
Les règles sont rédigées dans un anglais très clair et très précis. Elles comprennent, en deux livrets, l'ensemble des systèmes de jeu et un catalogue très exhaustif du matériel disponible. Malheureusement, ces règles souffrent de faiblesses et d'insuffisances.

Les deux livrets ne sont pas ordonnés de manière logique. Les chapitres consacrés au côté technique du jeu et

ceux qui décrivent l'univers se mélangent allègrement. Dans ce joyeux fouilli, certains points importants sont même à cheval sur les deux livrets et il est parfois difficile pour le MJ de retrouver la règle qui l'intéresse.

Les règles sont de plus déséquilibrées sur plusieurs aspects. Même si toutes les armes disponibles et les véhicules sont décrits avec un extraordinaire luxe de détails, la place qui leur est consacrée peut laisser penser que le combat est l'élément le plus important du jeu. Des joueurs peuvent ainsi considérer que leur mission est de faire le ménage par le vide à grandes giclées de balles explosives, alors que Morrow Project n'est pas un jeu pour militaires frustrés. On se demande d'ailleurs pourquoi les auteurs ont inclus des armes lasers et des forteresses roulantes pour les équipes de combat. Ces équipements dénaturent le jeu en permettant de tenir tête à l'équivalent d'une division blindée avec 3 ou 5 personnages !

A l'opposé, inutile de chercher les caractéristiques des machines ou des véhicules des PNJ, ils sont absents ! De même, si les motivations respectives de chaque groupe de ces NPCs sont décrites, on ne sait pas comment ils cohabitent entre eux. Le M.J. devra donc faire un très gros travail de rédaction et d'imagination, c'est dommage.



Enfin, les auteurs ont voulu un jeu "réaliste" mais ont créé des inovations scientifiques qui ne sont pas toutes nécessaires. L'idée de l'hibernation est très bonne car elle permet de débuter le jeu sur des bases originales. De même, les générateurs nucléaires d'énergie donnent une autonomie de mouvement aux véhicules qui permet aux scénarios de ne pas devenir une quête fastidieuse du pétrole. Mais attribuer des capacités psyioniques aux joueurs ou prévoir une armure hydraulique presque indestructible par un PNJ même fortement motivé, semble favoriser les Gros-Bills pour un apport ludique moins qu'évident !

FICHE TECHNIQUE

The Morrow Project est un jeu de rôles en américain publié par Flying Buffalo en 1980.

Auteurs : K. Dockery, R. Sadler, R. Tucholka et H. N. Voss.

Matériel : Deux livrets. Le premier (72p) détaille le background, le système de jeu et les USA au moment du réveil des joueurs. Le deuxième est plutôt un supplément consacré au matériel.

Conclusion, jettons ce jeu dans la poubelle la plus proche et consacrons-nous à autre chose, direz-vous. Non, car il recèle malgré ses imperfections d'énormes possibilités.

MORROW PROJECT : UN JEU INTERESSANT AU SECOND ABORD

Les règles permettent en effet, grâce à leur précision et à un côté technique très fouillé de ciseler des scénarios très réalistes et nécessitant de grandes qualités de jeu de rôle de la part des joueurs.

La création des personnages ne demande pas plus de temps que pour les autres jeux en moyenne mais permet de déterminer jusqu'au groupe sanguin de l'aventurier. Le système de combat est paradoxalement très précis et réaliste et ne nécessite pas beaucoup de jets de dés. Morrow Project est un jeu où l'action est rapide et nerveuse, mais aussi très très meurtrière. Malgré leur supériorité en armement, les aventuriers peuvent mourir très vite ou ce qui est peut-être pire, être invalides ou impotents durant de très longues périodes.

A ce stade, interviennent les règles de médecine et un équipement médical très complet et efficace. Ces règles sont très simples d'emploi mais aussi réalistes. On ne fait pas de transfusions sanguines comme on prépare le thé. En conséquence, les personnages sont fermement dissuadés de régler tous leurs problèmes par la force et c'est là que le jeu déploie sa grande originalité psychologique et même politique !



Si bien sûr, il est exclus que les joueurs restaurent la civilisation sans combattre des mutant ou des groupes d'humains trop hostiles, par contre ils doivent compter avec un environnement de survivants qui tous attendent d'eux de l'aide mais qui tous ont des intérêts différents voires antagonistes. Les joueurs devront donc s'insérer parmi eux, apporter leurs connaissances, soigner, nourrir, recréer les conditions d'une vie en commun, être des guides.



Un spécialiste de linguistique ou de sociologie sera tout aussi important qu'un agronome ou un médecin, dans un ensemble chaotique et baroque, un univers à l'équilibre instable où se côtoient des fermiers, des esclavagistes, de petits seigneurs de la guerre, d'anciens industriels ou des néo-fascistes pour ne citer que des survivants restés humains ! La faune et les mutants dégénérés par la radio-activité et les ravages bactériologiques sont aussi hauts en couleur : les serpents ont développé des membranes qui leur permettent le vol plané, les buffles ont doublé de volume ; certains hommes ne vivent plus que comme des taupes aveugles sous le sol dans des thermitières, d'autres sont tellement gorgés de radiations qu'ils ne peuvent rejoindre les zones saines et qu'ils se comportent en cannibales morts-vivants !

MORROW PROJECT : LA CONCLUSION

En somme, MP est une sorte d'auberge espagnole. Un M.J. fougueux en fera un monde guerrier où des Rambo à la petite semaine massacreront tout ce qui bouge, un M.J. plus avisé en fera un univers trouble et magnifique où petit à petit la civilisation renaîtra. L'équilibre est entre les mains du scénariste qui doit gérer les doutes et les interrogations de ses joueurs perdus entre deux nécessités : rebâtir ou survivre, quelle priorité ?

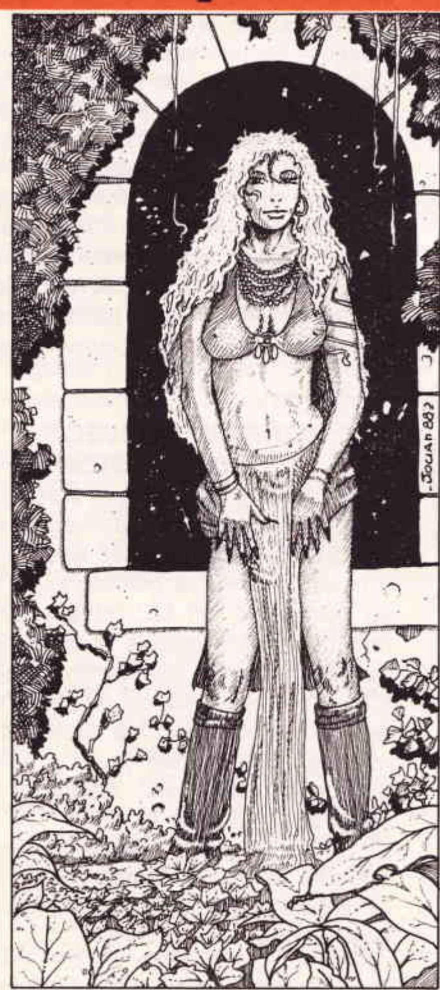
Tout joueur ayant suffisamment de maturité découvrira alors un jeu dont le rapport réalisme - jouabilité est des plus remarquables.

Christian Loiseau



Mardi Graal : une rubrique bimestrielle qui vous propose des PNJ de toutes sortes immédiatement utilisables dans vos scénarios.
Vous pouvez nous envoyer des personnages au background détaillé : les meilleurs seront publiés.

liauréphannh



Profitant des premiers rayons du dieu soleil, Liauréphannh se dore, savourant ces premiers instants de pureté fraiche, qu'est une matinée printanière dans les sous-bois. Liauréphannh, tendre et jeune damoiselle mysterieuse, vit seule, entourée d'animaux qu'elle a su apprivoiser. En effet, elle a ce don particulier d'approcher les bêtes sauvages et de lier sympathie sur le champ sans le moindre effort. Elle les charme par sa voix, son regard clair et ses mouvements calmes et posés. La peau douce et tannée par le soleil, les yeux vifs, les cheveux longs ondulant jusque sur ses hanches, Liauréphannh se deplace en la foret de Loréloch tel un être inoffensif et frêle. Mais gare. Comme tout animal, elle sait se défendre avec des gestes vifs et precis. Nombreux sont les tristes sires qui, voulant la violenter, se souviennent de ses ongles longs et acérés. Grâce à ces griffes elle peut escalader les falaises ou les murs les plus ardus, s'aidant aussi de ses pieds nus prolongés par ces même armes naturelles.

Vivant depuis longtemps dans les forêts, Liauréphannh se montre une athlète accomplie. Natation, courses rapides ou d'endurance, agilité, déplacements de branches en branches demeurent ses activités journalières. A la voir vivre, jouer, savourer et aimer la nature et les animaux, certains diront que ce n'est qu'une sauvageonne, d'autres qu'elle est en parfaite communion avec son environement. Elle sent lorsqu'une personne vient la voir en amie et ne se montrera jamais aux ennemis. Elle possède ce sixième sens qu'ont les animaux qui lui permet d'éviter certains pièges et de sentir les changements du temps. Ainsi, lorsqu'un orage se prépare, a- t- elle le temps de se mettre à l'abri, détestant ce caprice de la nature.

De temps à autre, elle aime à se parer des bijoux qu'elle découvrit un jour au plus profond d'un monastère abandonné. Ce trésor perdu reste l'obsession de nombre d'aventuriers qui connaissent l'existance de ce lieu réputé hanté. Elle y passe des journées entières à admirer son image dans des miroirs en pied. Elle se couvre de bijoux des pieds à la tête, puis se deshabille pour se parer à nouveau d'autres joyaux qui scintillent aux lueurs des bougies sur son corps d'ambre. Son defaut est qu'elle aime son corps si feminin et ses formes gracieuses que convoitent les hommes. Liauréphannh, refusant de se donner à quiconque, possède le surnom de "La vierge des bois".

Ses amis se comptent parmi une dizaine de jeunes garçons et filles qui passent quelque temps en sa compagnie. Ils jouent, rivalisent d'astuces et d'adresses aux joutes dont ils ont eux-mêmes dressés les lois. Jamais elle ne leur a avoué qu'elle était l'instigatrice de la reputation du monastère soi-disant hanté. Elle se souvient qu'après avoir surpris des brigands aux abords des ruines, elle était apparue, vêtue uniquement d'un immense voile blanc. Surgissant à certains endroits et disparaissant aussi soudainement, elle laissait entendre des sons etranges qu'elle prenait plaisir à émettre. Depuis elle se montre ainsi quelques fois aux rares personnes qui s'approchent d'un peu trop près de l'édifice.

Mais aujourd'hui est un jour de fête, car c'est le premier jour du printemps. Et à cette occasion, Liauréphannh se prépare à festoyer aux fonds des grottes secretes du monastère, où elle dégustera fruits, viandes rôties et vin enivrants, allongée parmi des étoffes soyeuses et ses magnifiques joyaux étincelants sur sa peau de déesse.

CARACTERISTIQUES AD&D

F : 12 I : 11 S : 17 D : 17 C : 15 Ch : 14
Ranger 2' niveau Ali : NB PV : 16 CA : 6
Objets magiques : une dague +1 et un bracelet de protection +1 tous les deux trouvés dans le monastère.

CARACTERISTIQUES RUNEQUEST

FOR : 12 CON : 15 TAI : 13 INT : 12 POU : 14 DEX : 17 APP : 15
Age 19 ans PV : 14 PF : 27 PM : 14 MRA : 2 (DEX) + 2 (TAI) = 4
Agilité (+6) : esquiver, 45 ; équitation, 55 ; grimper, 77 **Communication (+7)** : Chanter, 35 **Connaissance (+2)** : Con. des animaux, 82 ; Con des plantes, 45 ; Evaluer, 19 ; **Discrétion (0)**: dépl. silencieux, 60 ; se cacher, 53 ; **Manipulation (+10)** : dissimuler, 38 ; jouer flûte, 46 ; **Perception (+7)** : écouter, 72 ; scruter, 59.
Armes (+10, +6, +1d4) : - Poings et pieds : Mra : 7, A : 53, P : 46 ; - Dague : Mra : 7, A : 32, P: 27 ; pas d'armure.
Magie (+10) : - *Esprit (70)* : contrôler cerfs, contrôler écureuils, contrôler fauvettes

roannh



CARACTERISTIQUES AD&D
Garçon 0' niveau Alig : N PV : 4 CA : 8
F : 11 I : 8 S : 13 D : 16 Co : 15 Ch : 9

vinkerlorhk



CARACTERISTIQUES AD&D
Guerrier 7' niveau Alig : NM (N) PV : 57 CA : 1
F : 17 I : 14 S : 11 D : 11 Co : 15 Ch : 13

Equipement : Armure de plaques +1, canne-épée (1d4+1), épée longue +2, anneau de protection +1, anneau de chute de plumes.

Mignon : Il a les caractéristiques et les capacités d'un Quasit (MM1 p. 90) sauf qu'il ne peut contacter un Seigneur - Démon et que sa résistance magique n'est que de 10% ; par contre il régénère 3 points par round, conférant ces deux capacités à son maître comme il est dit dans les règles. Sa volonté supérieure lui permet de dominer Vinkerlorhk.



Si un jour vous passez dans les marais des Basses Plaines, vous pourrez voir de bien curieuses créatures parfois dangereuses. Elles ne vivent que dans cet environnement glauque, humide et brumeux. Si vous avez de la chance, elles ne vous agresseront pas et vous ne distinguerez que leurs ombres l'espace d'un instant.

Si vous vous sentez épiés intensement, poursuivi à distance sans jamais rien voir, cetains diront que ce n'est que la légende de l'Enfant des Marais que vous aurez entendu au village précédent qui vous trotte encore dans la tête. Ces personnes vous raconteront, le soir, auprès d'un feu de camp, la triste histoire de Roannh. Ils vous diront que cet enfant possède du sang royal dans les veines, que vers l'âge de quatre ans il fut enlevé par des orques pendant la sinistre guerre opposant le seigneur des Terres Profondes au seigneur des Hautes Plaines. Le chemin de repli pris par la petite troupe d'orques ayant la charge de l'enfant, passait justement par ces marais. Malheureusement, au cours de leur troisième nuit dans ces marécages, ils subirent l'attaque de bêtes. L'enfant fut perdu et l'on présume que son fantôme hante à présent les marais. Le seul orque témoin de cette histoire, avant d'être decapité par les chevaliers des Hautes Plaines, avoua que l'enfant aurait servi de monnaie d'échange. De plus, quelques heures après l'échaufourré dans les marais, il aurait entendu des pleurs d'enfant, sans avoir pu en déterminer la provenance. Le seigneur et père, dans sa grande douleur, decida de faire fouiller les marais pendant plusieurs semaines, en vain.

Ce que personne ne sait, c'est que l'enfant fut recueillii par une troupe de petits marsupiaux chamailleurs. Roannh apprit à éviter les pièges qui jalonnent les marais, à reconnaître les plantes et les fruits qu'il pouvait manger. Il acquit aussi la manière de se déplacer silencieusement et de sortir des sables mouvants. Le langage des animaux ne lui est pas inconnu et il le pratique avec difficulté, car ses organes vocaux ne sont pas appropriés à de tels borborigmes. Ses amis animaux se moquent gentiment de lui lorsqu'il leur "parle", mais il est vite consolé car les marsupiaux ou les autres espèces ont quand même bon coeur.

Ce soir, Roannh observe des inconnus qui lui ressemblent, à part quelques exceptions. Ils possèdent des poils sur le visage, de curieux vêtements et de drôles de choses longues et dures qui leurs servent à couper les lianes ou à se frayer un chemin. Ils montent ausi d'étranges animaux, hauts sur pattes, dont il ne comprend pas le langage. Roannh se sent bien dans les marais. Il a à présent quatorze ans et il n'aime pas voyager en dehors des brumes. Il le fait quelque fois, il peut même aller loin, jusqu'aux abords du village. Il apprendra peu à peu à connaitre les hommes, mais il retournera toujours dans les marais, car il se sent protégé, caché par les brumes éternelles du regard des autres.

CARACTERISTIQUES RUNEQUEST

FOR : 11 CON : 15 TAI : 8 INT : 8 POU : 14 DEX : 16 APP : 9
Age : 14 ans PV : 12 PF : 26 PM : 14 MRA : 2 (DEX) + 3 (TAI) = 5
Agilité (+9) : esquiver, 47 ; grimper, 63 ; lancer, 46 ; nager, 31 ; sauter, 45 ; **Communication (-1)** : parler aux animaux, 52 ; parler humain, 20 ; **Connaissance (-2)** : des animaux, 66 ; des plantes, 37 ; **Discrétion (+4)** : Dépl silencieux, 77 ; se cacher, 58 ; **Manipulation (+5)** : passe-passe, 36 ; **Perception (+3)** : écouter, 40 ; scruter, 50.
Armes (+5, +9) : - Fronde : A, 52 ;
Pas d'armure et bien sûr pas de magie.

Dans les abîmes des terres de Vinkar se cache un château souterrain construit dans une stalactite géante dont la pointe ne touche pas le sol. Sur toute la surface de cette stalactite se dressent des tours, des passages reliant les habitations les unes aux autres, des chemins de rondes et des aires d'envol pour de curieux volatiles servant de montures aux habitants du château. Le maître des lieux se fait appeler Vinkerlorhk. Il s'agit du dernier représentant mâle de la lignée de Lorhk. Son ancêtre fit bâtir cette forteresse et les descendants perpétuèrent son développement en ajoutant des tours, des bâtisses et autres constructions avec l'aide des habitants. Aujourd'hui, Vinkerlorhk règne sur une véritable ville souterraine et aérienne.

Vinkerlorhk était un personnage fort aimable, curieux de tout, intelligent, sportif à l'allure élancée. Mais depuis son voyage au fond des grottes d'où il revint seul, son caractère a changé. Il est devenu hargneux, méchant, mesquin et sa sournoiserie n'arrange pas les choses. Lorsque ses amis lui demandèrent ce qu'il advint de son escorte, il rétorqua qu'elle avait péri toute entière dans un glissement de terrain. Sur le chemin du retour il avait trouvé son "mignon", une ignoble bestiole de la taille d'un chien bâtard. Ses amis craintifs le trouvent encore plus précieux qu'auparavant avec ses manières et ses tenues de plus en plus élégantes. Toujours bien mis, il se pavane dans les couloirs de son château faisant résonner sa canne metallique recouverte de cuivre. On n'aperçoit son "mignon" que très rarement. Celui-ci se terre. Il a horreur de la lumière vive. C'est un animal étrange, rapide et carnassier. Sa peau recouverte de poils longs et soyeux (à l'exception des pattes), lui confère une apparence de rat. De sa masse émerge une longue queue sans poil. Son crâne s'orne de deux cornes recourbées.

Ce que l'on ignore, c'est que le "mignon" contrôle télépathiquement de temps à autre Vinkerlorhk. Un détail cependant pourrait laisser deviner ce lien : une petite pierre sphérique sur le front de chacun. Lorsque le mignon délaisse "son esclave", celui-ci reste toujours sous son influence , d'où son attitude néfaste. Quant à l'origine du "mignon", cela est une autre histoire. Seul la magie pourrait rendre à Vinkerlorhk son naturel d'antan et sa réputation de bienfaiteur envers autrui.

CARACTERISTIQUES AD&D

FOR : 13 CON : 15 TAI : 15 INT : 14 POU : 8 DEX : 11 APP : 13
Age : 30ans PV : 15 PF : 28 PM : 8 MRA : 3 (dex) + 2 (tai) = 5
Agilité (-2) : esquiver, 33 ; **Communication (+5)** : éloquence, 41 ; **Connaissance (+4)** : des minéraux, 68 ; des plantes, 49 ; du monde, 35 ; évaluer, 20 ; **Discrétion (-2)** ; **Manipulation (+7)** : inventer, 29 ; **Perception (+6)** : écouter, 61 ; chercher, 48.
Armes (+7, -2, +1d4) : - Epée large : Mra : 7, A : 85, P : 74, Dom : 1d8+1+1d4 ; - Canne-épée : Mra : 7, A : 87, P : 78, Dom : 1d4+1+1d4. Armure : lamelles, 6 partout.
Magie (+3) : - *Esprit (40)* : Mortelame 3, Protection 2.
Mignon : Il s'agit d'un Esprit de Passion incarné dans une sale petite bête : F : 7 C : 13 T : 5 I : 6 P : 14 D : 12. Il se complait dans l'obscurite et l'humidité et est télépathe.



Dico des monstres AD&D



Il est souvent difficile pour les vieux donjonneurs de changer leurs habitudes et de se mettre au français. De même, les p'tits jeunes qui ont toujours joué à AD&D dans la langue de Molière sont embarrassés par les termes anglais qui parsèment scénarios et aides de jeu. Aussi GRAAL vous propose ce dictionnaire Anglais / Français et Français / Anglais des monstres.
Les chiffres entre parenthèses indiquent pour le premier la page à laquelle est référencé le monstre dans le Manuel des Monstres, tandis que le second donne les points d'expérience associés à la créature, un renseignement absent du MM1.
Nous vous rappelons que Casus Belli a publié un dico des sorts d'AD&D.



Aerial Servant (6 ; 5250+20) ..... Serviteur Aérien
Ankheg (6 ; 390+01) ..... Ankheg
Ant, giant (7 ; 20+02 ou 40+03) ..... Fourmi géante
Ape (07; 130+05) ..... Gorille
Ape, Carnivorous(07; 170+05) ..... Gorille carnivore
Axe beak (07; 35+03) ..... Bec tranchant
Baboon (08; 20+02) ..... Babouin
Badger (08; 20- +02) ..... Blaireau
Giant (08; 35+03) ..... Giant
Barracuda (08; 20+02) ..... Barracuda
Basilisk (08; 1000+08) ..... Basilic
BEAR (09) ..... OURS
Black (09; 85+04) ..... noir
Brown (09; 500+06) ..... brun
Cave (09; 475+08) ..... des cavernes
Beaver, Giant (09; 60+04) ..... Castor géant
BEETLE, GIANT (09;) ..... SCARABEE GEANT
Bombardier (09; 105+03) ..... bombardier
Boring (09; 90+05) ..... scolite
Fire (09; 20+02) ..... de feu
Rhinoceros (09; 2150+16) ..... rhinocéros
Stag (10, 400+08) ..... cerf-volant
Water (10; 85+04) ..... aquatique
Beholder (10; 12900+20) ..... Spectateur
Black Pudding (10; 1350+14) ..... Pudding noir
Blink dog (10; 170+05) ..... Chien esquiveur
BOAR (11) ..... SANGLIER
Giant (11; 225+08) ..... géant
Wild (11; 85+04) ..... sauvage
Warthog (11; 35+03) ..... phacochère
Brain mole (11; 31) ..... Taupe psy
Brownie (11; 65+01) ..... Lutin
Buffalo (11; 350+08) ..... Buffle
Bugbear (11; 135+04) ..... Goblours
Bulette (10; 300+12) ..... Bulette
Bull (12, 85+04) ..... Taureau

C

Camel, Wild (13; 35+03) ..... Chameau
Carion crawler (13; 580+04) ..... Ver charognard
Catoblepas (13; 700+08) ..... Catoblépas
Cattle, Wild (13; 35+02) ..... Bétail sauvage
Centaur (14; 85+04) ..... Centaure
Centipede, Giant (14; 30+01) ..... Mille-pattes géant
Cerebral parasite (14; aucun) ..... Parasite cérébrale
Chimera (14; 1000+12) ..... Chimère
Cockatrice (15; 315+05) ..... Cockatrice
Couatl (15; 2400+12) ..... Coatl
Crab, Giant (15; 35+03) ..... Crabe géant
Crayfish, Giant (15; 90+05) ..... Ecrevisse géante
Crocodile (15; 60+04) ..... Crocodile
Giant (15; 400+08) ..... géant

D

DEMON (16) ..... DEMON
Demogorgon (16; 74000) ..... Démogorgon
Juiblex (17; 47280) ..... Juiblex
Manes (17; 18+01) ..... Mânes
Orcus (17; 63900) ..... Orcus
Succubus(18; 2100+06) ..... Succube
type I(18; 1275+10) ..... type I
type II (18; 2000+12) ..... type II
type III (18; 2400+14) ..... type III
type IV (18; 3000+16) ..... type IV
type V (18; 3000+12) ..... type V
type VI (18; 3600+12) ..... type VI
Yeenoghu (19; 54500) ..... Yeenoghu
DEVIL (20) ..... DIABLE
Asmodeus (20; 70965) ..... Asmodée
Baal zebul (20; 61410) ..... Baalzébul
Barbed D. (20; 1425+10) ..... D. Barbelé
Bone D. (20; 2800+12) ..... D. Osseux
Dispater (21; 48040) ..... Dispateur
Erinys D. (22; 875+08) ..... D. Erinys
Geryon (22;47975) ..... Geryon
Horned D. (22; 1320+06) ..... D. Cornu
Ice D. (22; 4400+16) ..... D. Glaces
Lemure (23; 65+03) ..... Lémure
Pit fiend (24; 7900+18) ..... D. Profondeur
DINOSAURE (23) ..... DINOSAURE
Anatosaurus (23; 1300+16) ..... Anatosaure
Ankilosaurus (23; 900+12) ..... Ankilosaurus
Antrodemus (24; 2400+20) ..... Antrodemus
Apatosaurus (24; 5000+35) ..... Apatosaure
Archelon Ischyras (24; 225+08) ..... Archelon
Baluchiterium (08; 4200+18) ..... Baluchiterium
Brachiosaurus (24; 5000+35) ..... Brachiosaurus
Camarassaurus (24; 4000+30) ..... Camarassarus
Ceratosaurus (24; 600+12) ..... Ceratosaurus
Cetiosaurus (25; 5000+35) ..... Cetiosaurus
Dinichtys (25; 1500+14) ..... Dinichtys
Diplodocus (25; 5000+35) ..... Diplodocus
Elasmosaurus (25; 2400+20) ..... Elasmosaurus
Gorgosaurus (25; 1800+18) ..... Gorgosaurus
Iguanodon (25; 150+06) ..... Iguanodon
Lambeosaurus (26; 1300+16) ..... Lambeosaurus
Megalosaurus (26; 1300+16) ..... Megalosaurus
Monoclonius (26; 550+08) ..... Monoclonius
Mossaurus (26; 1300+18) ..... Mossaurus
Paleoscincus (26; 1300+12) ..... Paleosaurus
Pentaceratops (26; 1300+18) ..... Pentaceratops
Plateosaurus (27; 375+10) ..... Plateosaurus
Plesiosaurus (27; 4000+30) ..... Plesiosaurus
Pteranodon (27; 85+04) ..... Pteranodon
Stegosaurus (27; 3000+25) ..... Stegosaurus
Styracosaurus (27; 1950+14) ..... Styrasaurus
Teratosaurus (27; 900+14) ..... Teratosaurus
Triceratops (28;4000+20) ..... Triceratops
Tyranosaurus Rex (28; 6550+25) ..... Tyranosaurus rex
Displacer beast (28; 475+08) ..... Bête éclipsante
Djinni (28; 725+05) ..... Djinn
DOG (29) ..... CHIEN
war (29; 35+05) ..... de guerre
wild (29; 20+02) ..... sauvage
Dolphin (29; 65+03) ..... Dauphin
Doppleganger (29; 330+04) ..... Doppleganger
DRAGON (29) ..... DRAGON
Black (31) ..... Noir
Blue (31) ..... Bleu
Brass (31) ..... d'Airain



Bronze (31) .... de Bronze
Chromatic (Tiamat) (32; 63580) ...... Chromatique
Copper (32) .... de Cuivre
Gold (32) .... d'Or
Green (33) .... Vert
Platinium (Bahamut) (33; 58080) .... de Platine
Red (33) .... Rouge
Silver (34) .... d'Argent
White (34) .... Blanc
(XP : variable sauf Bahamut et Tiamat)
Dragonne (34; 1400+14) .... Dragonne
Dragon turtle (35; 7300+18) .... Dragon tortue
Dryad (35; 105+03) .... Dryade
Dwarf (35; variable) .... Nain

E

Eagle, giant (36; 150+04) .... Aigle géant
Ear seeker (36; aucun) .... Cherche-oreilles
EEL (36) .... ANGUILLE
Electric (36; 65+02) .... électrique
Giant (36; 49+01) .... géant
Weed (36; 150+06) .... des algues
Efreeti (37; 1950+14) .... Efrit
ELEMENTAL (37) .... ELEMENTAL
Air (37; 2850+15) .... d'Air
Earth (38; 2850+15) .... de Terre
Fire (38; 2850+15) .... de Feu
Water (38; 2850+15) .... d' Eau
Elephant, Asiatic (38; 1500+14) - Eléphant d'Asie
Elephant, Loxodant (38; 2125+16)....." d'Afrique
ELF (39) .... ELFE
High (39) .... Elfe, Haut
Aquatic (sea) (39) .... Aquatique (des mers)
Black (Drow) (39) .... noir (drow)
Grey (Faery) (39) .... gris (Féerique)
Half-Elf (39) .... Demi-Elfe
Wood (sylvan) (40) .... des Bois (Sylvestre)
(XP : variable)
Ettin (40; 1950+14) .... Ettin
Eye, Floating (40; 30+01) .... Oeil flottant
Eye of the Deep (41; 3700+16) ....
.... Oeil des profondeurs

F

Flightless, bird (41; variable) ...... Oiseau coureur
FROG (41) .... GRENOUILLE
Giant (41; 45+03) .... géante
Killer (41; 36+03) .... tueuse
Poisonous (41; 35+01) .... venimeuse

G

Gargoyle & Kopoacinth (42; 165+05) ....
.... Gargouille & Kopoacinth
Gas spore (42; 33) .... Spore gazeuse
Gelatinous cube (43; 150+04) --- Cube gélatineux
Ghast (43;190+04) .... Ghast
Ghost (43;4050+14) .... Fantôme
Ghoul & Lacedon (43; 62+02) - Goule & Lacédon
GIANT (44) .... GEANT
Cloud (44; 4250+16) .... des Nuages
Fire (44; 2700+16) .... du Feu
Frost (44; 2250+14) .... du Froid
Hill (45; 1400+12) .... des Collines
Stone (45; 1800+14) .... des Pierres
Storm 45; 5850+20) .... des Tempêtes
Gnoll (46; 28+02) .... Gnoll
Gnome (46; variable) .... Gnôme
Goat, Giant (47; 85+04) .... Chèvre géante
Goblin (47; 10+01) .... Gobelin
GOLEM (47) .... GOLEM
Clay (47; 3600) .... d'Argile
Flesh (48; 2380) .... de Chair
Iron (48; 14550) .... de Fer
Stone (48; 8950) .... de Pierre
Gorgon (49; 1750+10) .... Gorgone
Grey ooze (49; 200+05) .... Vase grise
Green slime (49; 610+02) .... Limon vert
Griffon (50; 375+10) .... Griffon
Groaning spirit (50; 2450+10) .... Esprit hurleur

H

HALFLING (50) .... PETITES GENS
Tallfellow (50; variable) .... Grand-gars
Stout (51; variable) .... Costaud
Harpy (51; 145+03) .... Harpie
Hell hound (51; 250+08) .... Molosse satanique
Herd animal (51; variable) --- Troupeau d'animaux
Hippocampus (51; 60+04) .... Hippocampe
Hippogriff (52; 60+04) .... Hippogriffe
Hippopotamus (52; 375+06) .... Hippotame
Hobgoblin & Koalinth (52; 20+02) ....
.... Hobgobelin & Koalinth
Homunculus (53; 81+02) .... Homuncule
HIDRA (53) .... HYDRE
Lernaen (54) .... de lern
Pyro (54) .... Pyro
(XP : selon le Nbre de têtes)
Hyena (54; 35+03) .... Hyène
Giant (54; 90+05) .... géante

I

Imp (54; 275+03) .... Diablotin
Intellect devourer (54; 1510+08). Dévoreur d'int.
Invisible stalker (54; 1090+10) .... Chasseur inv.
Irish deer (55; 60+04) .... Mégacéros
Ixitxachitl (55; 28+02) .... Ixitxachitl

J

Jackal (56; 5+01) .... Chacal
Jaguar (56; 205+05) .... Jaguar



K

Ki-Rin (57; 8500+16) .... Ki-rin
Kobold (57; 5+01) .... Kobold

L

Lamia (59; 1700+12) .... Lamie
Lammasu (59; 850+10) .... Lammasu
Lamprey (59; 28+02) .... Lamproie
Giant (59; 165+05) .... géante
Larva (59; 10+01) .... Larve
Leech, Giant (60; 160+04) .... Sangsue géante
Leopard (60; 150+04) .... Léopard
Leprechaun (60; 80+01) .... Farfadet
Leucrotta (60; 475+08) .... Leucrotta
Lich (61; 10500+16) .... Liche
LION (61; 300+06) .... LION
Mountain (61; 110+04) .... des Montagnes
Spotted (61; 300+06) .... Tacheté
LIZARD (61) .... LEZARD
Fire (61; 1350+14) .... de feu
Giant (61; 125+04) .... géant
Minotaur (62; 875+10) .... cornu
Subterranean (62; 350+06) .... souterrain
Lizard man (62; 35+3 ou 50+3) .... Homme-lezard
Locathah (62; 20+02) .... Locathah
Lurker above (62; 1500+14) .... Rôde-dessus
LYCANTHROPE (63) .... LYCANTROPE
Werebear (63; 325+10) .... Ours-garou
Wereboar (63; 275+06) .... Sanglier-garou
Werejackal (56; 800+04) .... Chacal-garou
Wererat (63; 150+04) .... Rat-garou
Weretiger (64; 525+08) .... Tigre-garou
Werewolf (64; 205+05) .... Loup-garou
Lynx, Giant (64; 120+03) .... Lynx géant



M

Mammoth (65; 3000+18) .... Mammouth
Manticore (65; 525+08) .... Manticore
Masher (65; à déterminer) .... Poisson-scorpion
Mastodon (65; 2000+16) .... mastodonte
Medusa (66; 725+06) .... Méduse
MEN (66) .... HOMMES
Bandit (Brigand) (66) .... Bandit (brigand)
Berserker (67) .... Berserker
Bucaneer (pirate) (67) .... Boucanier (pirate)
Caveman (Tribesman)(67) -- Homme des cavernes
Dervish (Nomad) (68) .... Dervish (nomade)
Merchant (69) .... Marchand
Pilgrim (69) .... Pélerin
(XP : variable)
Merman (70, 20+02) .... Homme-poisson
Mimic (70; 1300+12 ou 70; 1000+10) ..... mimique
Mind flayer (70; 1800+12) .... Flagelleur mental
Minotaur (71; 400+06) .... Minotaure
MOLD (71) .... MOISISSURE
Brown (71) .... brune
Yellow (71) .... jaune
(XP : non évaluable)
Morkoth (71; 1050+08) .... Morkoth
Mule (72) .... Mule
Mummy (72; 1150+08) .... Momie

N

NAGA (72) .... NAGA
Guardian (72; 3550+16) .... gardien
Spirit (73; 2700+14) .... esprit
Water 73; 1325+10) .... aquatique
Neo-Otyugh (73; 1500+15) .... Néo-Otyugh
Night hag (73; 1750+10) ---- Sorcière des ténèbres
Nightmare (74; 600+08) .... Palefroi de la nuit
Nixie (74; 32+01) .... Génie des eaux
Nymph (74; 350+03) .... Nymphe

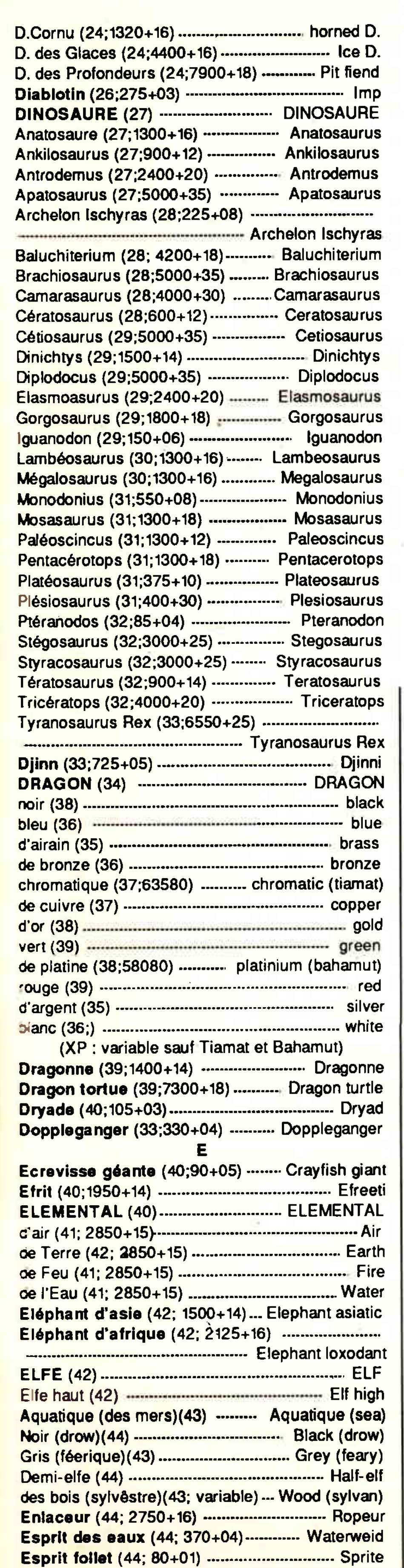
O

Ochre jelly (75; 150+06) .... Gelée ocre
Octopus, giant (75; 550+10) ------ Pieuvre géante
OGRE (75; 90+05) .... OGRE
leader (75; 225+08) .... leader
chieftain ((5; 225+08) .... chef
Ogre Mage (76; 900+06) .... Ogre mage











HEU... ÇA PAS CASUS ?!?
ENTRÉE DES ILLUSTRATIONS
LES MONSTRES



Une petite note pour l'oublié de la traduction :

LE CHEVAL

CHEVAL	Trait	Lourd	Léger	Moyen	Poney	Sauvage
FREQUENCE	commun	peu commun	peu com.	peu com.	peu com.	peu com.
Nbre RENCONTRE :	1	1	1	1	1	1
CLASSE D'ARMURE :	7	7	7	7	7	5-30
DEPLACEMENT:	36m	45m	72m	54m	36m	72m
DES DE VIE :	3	3+3	2	2+2	1+1	2
% GITE :	0%	0%	0%	0%	0%	0%
TRESOR :	sans	sans	sans	sans	sans	sans
Nbre ATTAQUES :	1	3	2	3	1	1
DEGATS / ATT :	1-3	1-8/1-8/1-3	1-4/1-4	1-6/1-6/1-3	1-2	1-3
ATT SPECIALES :	sans	sans	sans	sans	sans	sans
DEF SPECIALES :	sans	sans	sans	sans	sans	sans
RES MAGIE :	standart	standart	standart	standart	standart	standart
INTELLIGENCE :	animale	animale	animale	animale	animale	animale
ALIGNEMENT :	neutre	neutre	neutre	neutre	neutre	neutre
TAILLE :	G	G	G	G	G	G
PSY :	sans	sans	sans	sans	sans	sans

Les différentes sortes de chevaux se trouvent à peu près partout. Ils sont paniqués par le feu, les mouvements soudains, les bruits sourds et les odeurs étranges, 90% du temps. Il est à noter que les chevaux de guerre n'ont que 10% de chances de paniquer, de se cabrer et de s'enfuir. Les poneys et les chevaux sauvages peuvent être entrainés à la guerre. A peu près 10% d'entre eux sont susceptibles de supporter l'entrainement. Un poney ne combattra jamais mais il sera moins sujet à la panique.

Les chevaux de guerre débutent le combat au second round et frappent ensuite tous les rounds aussi longtemps que leurs cavaliers restent en selle. Ils attaquent avec leurs deux sabots et leur morsure.

Les chevaux peuvent porter la charge maximale indiquée ci-dessous. Les poids sont en PO. Le premier nombre indique la charge maxi transportable pour un déplacement normal, le second pour un déplacement réduit (de moitié).

Cheval de trait	4000/8000
Cheval de guerre lourd	5000/7500
Chevalde guerre léger	3000/5000
Cheval de guerre moyen	4000/6500
Poney	2000/3000
Cheval sauvage	3000/6000

Chevaux et poneys ne sont pas suffisamment agiles pour pénétrer à l'intérieur des donjons.

Mille-pattes géant (76;30+01) .... Centipede giant
Mimique (76; 1300+12) .... Mimic
Minotaure (76; 400+08) .... Minotaur
Moisissure (76) .... Mold
brune (77) .... brown
jaune (77) .... yellow
Molosse satanique (77; 250+08) .... Hell hound
Momie (77; 1150+08) .... Mummy
Monstre su (78; 225+06) .... Su Monster
Morkoth (78; 1050+08) .... Morkoth
Mule (78; aucun) .... Mule

N

NAGA (79) .... NAGA
gardien (79; 3550+16) .... guardian
esprit (79; 2700+14) .... spirit
aquatique (79; 1325+10) .... water
Nain (79; variable) .... Dwarf
Nécrophage (81; 540+05) .... Wight
Néo-Otyugh (80; 1500+15) .... Neo-Otyugh
Nymphe (80; 350+03) .... Nymph

O

Oeil des profondeurs (81; 3700+16) .... Eye of the deep
Oeil flottant (81; 30+01) .... Eye floating
OGRE (82; 90+05) .... OGRE
Leader (82; 225+08) .... Leader
Chef (82; 225+08) .... Chieftain
Ogre-mage (82; 900+06) .... Ogre-mage
Chef (82; 1300+10) .... Chieftain
Oiseau coureur (82; variable) .... Flightless bird
Ombre (83; 255+04) .... Shadow
Ombre des roches (83; 1300+12) .... Umber hulk
ORQUE (83; 10+01) .... ORC
sous-chef & chef (83; 20+02) .... subchief & chief
demi orque (84; variable) .... half orc
Orphie géante (84; 550+10) .... Gar giant
Otyugh (84; 700+08) .... Otyugh
OURS (85) .... BEAR
noir (85; 85+04) .... black
brun (85; 500+06) .... brown
des cavernes (85; 475+08) .... cave
Hibou (85; 225+08) .... owl

P

Palefroi de la nuit (85; 600+08) .... Nightmare
Parasite cérébral (85; aucun) .... Cerebral parasite
Pégase (86; 60+04) .... Pegasus
Perceur (86) .... Piercer
(60+04) pour dés de vie = 4
(35+03) " " = 3
(20+02) " " = 2
(10+01) " " = 1
Péryton (86; 150+04) .... Peryton
PETITES GENS (86) .... HALFLING
grand-gars (87) .... tallfellow
costaud (87) .... stout
(XP : variable)
Poisson-scorpion (88; à déterminer) .... Masher
Porc-épic géant (88; 350+06) .... Porcupine giant
Pseudo dragon (89; 200+02) .... Pseudo dragon
Pudding noir (89; 1350+14) .... Black pudding
Putois géant (89; 165+05) .... Skunk giant

Q

Quasit (90; 325+03) .... Quasit

R

RAIE (90) .... RAY
Manta (90; 1200+16) .... Manta
Bouclée (90; 410+04) .... Pungi
Pastenague (91; 90+01) .... Sting
Rakshasa (91; 925+08) .... Rakshasa
Rat géant (91; 07+01) .... Rat giant
Rémorhaz (91; 1700+16) .... Remorhaz
Requin (92) .... Shark
géant (92; variable) .... giant
Rhinocéros (92; 900+12) .... Rhinocéros
à fourrure (92; 1350+14) .... Wooly
Rock (92; 5000+25) .... Roc
Rôde-dessus (93; 1500+14) .... Lurker above

S

Sahuagin (93; variable) .... Sahuagin
Salamandre (94;825+10) .... Salamander
SANGLIER (94) .... BOAR
géant (95;225+08) .... giant
sauvage (95;85+04) .... wild
phacochère (95;35+03) .... warthog
Sangsue géante (95;160+04) .... Leech giant
Satyre (95; 280+05)(si flutiste +300) .... Satyr
SCARABEE GEANT (95) .... BEETLE GIANT
aquatique (96; 85+04) .... water
bombardier (96; 105+03) .... bomber
scolyte (96; 90+05) .... boring
de feu (96; 20+02) .... fire
rhinocéros (96; 2150+16) .... rhinocéros
Cerf-volant (96; 400+08) .... stag
Scorpion géant (96; 650+06) .... Scorpion giant
SERPENT GEANT (97) .... SNAKE GIANT
à deux têtes (97; 475+06) .... amphishaena
constrictor (97;225+08) .... constrictor
venimeux (97;390+05) .... poisonous
de mer (97;1000+12) .... sea
cracheur (97;390+05) .... spitting
Serviteur aérien (97;5250+20) .... Aerial servant
Shédu (97;1950+14) .... Shedu
Sorcière des profondeurs (98;600+03) .... Sea hag
Sorcière des ténèbres (98; 1750+10) .... Night hag
Spectateur (98; 12900+20) .... Beholder
Spectre (99; 1650+10) .... Spectre
SPHINX (99) .... SPHINX
Andro (99; 2850+10) .... Andro
Crio (100; 1250+14) .... Crio
Gyno (100;1550+10) .... Gyno
Hieraco (100;600+12) .... Hieraco
Spore gazeuse (100;33) .... Gas spore
Squelette (101;14+01) .... Skeleton
Strige (101;36+02) .... Stirge
Sylphe (101; 325+03) .... Sylph
Sylvanien (102; variable) .... Treant

T

Taupe psy (102; 31) .... Brain mole
Taureau (102; 85+04) .... Bull
Tertre errant (103; 1800+10) .... Shambling mound
Tigre (103; 225+06) .... Tiger
à dents de sabre (103; 550+10) .... sabre tooth
Tique géante (103; 105+02) .... Tick giant
Titan (103; variable) .... Titan
Titanothère (32; 2000+16) .... Titanothere
TORTUE GEANTE (104) .... TURTLE GIANT
de mer (900+10) .... sea
happante (1950+14) .... snapping
Traqueur gluant (104; 280+05) .... Slithering tracker
Triton (104; 105+03) .... Triton
Troglodyte (105; variable) .... Troglodyte
Troll (105; 525+08) .... Troll
Troupeau d'animaux (106; variable) .... Herd animal

V

Vampire (106; 3800+12) .... Vampire
Vase grise (107; 200+05) .... rey ooze
Ver charognard (107; 580+04) .... Carrion crowler
Ver pourpre & ver tacheté (107; 4900+20) .... Purple worm & Mottled worm
Ver putride (107; aucun) .... Rot grub

W

Wyvern (108; 925+10) .... Wyvern

X

Xorn (108; 1275+10) .... Xorn

Y

Yéti (109; 435+05) .... Yeti

Z

Zombie (109; 20+2) .... Zombie

Dico réalisé par la Confrérie des Exilés chaotiques

PETITES ANNONCES



ACHAT - VENTE - ECHANGES

Vends les modules pour J.R.T.M. : **Lorien**, **Rangers of the North** et **Moria** en V.O. pour 200F. S. Chalbetou, 25 rue du Castet de l'Array, 64000 Pau.

Achète des scénarios pour **Bitume** et 1d10. Vends **figurines** pour D&D en bon état (5F l'une). David Guinamard. Tel: 78 05 03 83 après 18H.

Vends **James Bond** + **BloodBowl** (quasi neuf) pour 200F. Demandez Loic au 69 38 63 64.

Achète GM et autres (sauf MdJ) **manuels en français d'AD&D**. Paolo Fasce, V. Montaldo 38/36 cap 16137, Genova, Italie.

Vends : **JRTM** + les extensions Angmar et l'Antre de Shelob, le tout pour 220F.
Vends : Wargame **la bataille de Fleurus**, 100F
Cyril, Tel : 29 89 33 14.

Achète les cartes de base pour **Squad Leader** N° 9 - 10 - 11 - 17 et de 19 à 26. Cojean claude 41 rue de la Capsule Riethio, 93170 Bagnolet. Tel : 43 64 29 47.

Vends modules **AD&D** : DL1, DL2 pour 200F. DL3, DL4, DL5 pour 140F. Tableaux du Maitre, 40F. Module **Légendes** "L'oeil du serpent", 100F. Tel 30 95 26 54. 8 rue du Reson 78680 Epowe.

Le fanzine **FYFOS** N° 4 et 5 est paru. Pour vous les procurer envoyez 13F (par exemplaire) et votre adresse à Gesquiere Stéphane, 19 rue de la chapelle St Leru, 21000 Dijon.

Vends **Stormbringer**, 60F. Cry Havoc, 120F. Capitaine Cosmos, 120F. Robotech livrets 1, 2, 3 et 4 + scénario, 200F. Tel : 16 83 37 36 69.

Echange (ou vends) **Maléfices** contre **Paranoia** ou autre, suivant propositions. Demander Sylvain au 75 21 83 06.

Vends **AD&D** : DMG, MM1, MM2 + 2 DM screens + 60 figurines + 2 scénarios + modules + revues = 450F.
Tel : (1) 42 70 18 85.



BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Ecrivez votre petite annonce lisiblement : en lettres capitales, une lettre par case. Indiquez le but de votre PA et surtout n'oubliez pas pas de donner votre adresse ou votre numéro de téléphone.
Bon à découper ou à photocopier et à retourner à :
GRAAL, Petites Annonces, 35 rue simart, 75018 Paris.

DIVERS

A Lille. Cherche partenaires pour tout JdR. Vends : **Oeil Noir** (3 boites). Recherche **Guide du Maitre** d'AD&D. Gregor Avelin. Tel : 20 32 89 72.

Tu habites **Annecy** ! Tu veux découvrir Palladium R.P.G ou rencontrer un P.J. ou un D.M. ? Téléphone-moi au 50 66 32 50 de 20h00 à 22h00.

La **Confrérie des Anneaux**, club Dravellois vous attend (91210) Tel : Philippe au 69 42 00 36, ou Gérard au 69 03 95 06.

Le Dragon Ethylique recrute. Aides en tout genre. Nombreux avantages. Contactez Régis au 51 37 91 81.

Cherche wargamers près de **Metz** et du lac de Madine. Cyril Tel : 29 89 33 14.

Recherche un club ou des joueurs(euses) isolés, sur **Toulon** ou **St Mandrier**. Tous JdR. Tel : 94 06 87 59. Dem. Miot Mesnig ch 512 après 20h00.

Je cherche des **correspondant(e)s** pour tous JdR, musiques... etc. Ecrire à Maugis Hervé, 22 rue de Pericles, 95-380 Puiseux en France.

HYMNE A LA LAIDEUR

Une aventure dans le plus pur style conte de fées pour des personnages niveau 1 à 3. Une histoire de beauté et de laideur très morale.

LA MALEDICTION

Il y a de cela bien des hivers, la princesse Elfarane devait prendre pour époux Harawin, l'héritier d'Equiminas. Le Fiancé que la nature avait affublé d'un visage monstrueux, se révéla tout au long de sa cour, un être abject et malfaisant. Son esprit apparut à la princesse encore plus repoussant que son ingrate physionomie. Et Elfarane qui n'avait rien promis, refusa l'hymen proposé et rejeta Harawin. Ce dernier, voyant ses avances repoussées, entra dans une fureur noire et c'est l'écume aux lèvres qu'il lanca sur la jeune femme une malédiction aussi terrible qu'irréelle :

"La Femme deviendra laide en enfantant sa fille
Et sa fille après elle, un jour se changera
Pour dégouter les hommes en exhibant son corps
Et la Mère mourra de m'avoir rejeté !".

Elfarane, à l'abri de tout charme véritable, aurait pu couler une vie sans ombre, loin de son affreux prétendant d'un jour. L'anathème imaginaire du dément revenchard aurait pu rester ce qu'il était : la tirade prétentieuse d'un orgueilleux vexé et impuissant. La rancune tenace d'Harawin devait en faire hélas, l'accomplissement pervers d'une impitoyable vengeance...

UN PEU D'HISTOIRE : IL Y A 20 ANS...

Une année plus tard, Elfarane trouva l'âme soeur en la personne de Nadir IV, roi du *Leinhord*. On organisa bientôt des noces grandioses et la fête fut splendide. Un fait singulier troubla pourtant les festivités, Sylvar, l'Augure du Palais, resta cloîtré dans ses appartements et refusa de lire les signes, prétextant un malaise. Plus tard, on le trouva à déambuler dans les allées enneigées du jardin royal, observant attentivement les cieux. Mais personne ne sut ce qu'il y vit...

Peu de temps après avoir convolée, la reine devint grosse. Si d'aucuns trouvèrent là matière à commérages, ils n'en firent rien. Car le malheur qui s'abattit alors sur la maison royale efaça dans les coeurs toute envie de jaser :

"Elfarane, épouse de Nadir IV et Reine du Leinhord vient de nous quitter, elle a rendu l'âme ce soir au milieu du travail, emportant avec elle son enfant qui n'a pu survivre aux convulsions perpérales de sa mère..."

Le Communiqué officiel, énoncé par la voix tremblante d'un Chambellan ému, n'expliquait en rien l'isolement de la reine depuis plusieurs jours déjà et bien avant les premiers signes douloureux de la parturition. L'émotion du Chambellan suffit à calmer les interrogations d'un peuple bouleversé, avide de détails morbides. L'affaire en resta là et c'est en grandes pompes que furent célébrées les funérailles d'Elfarane, dernière reine à ce jour du Leinhord.

Confidences : Durant les premiers mois de la grossesse la reine se sentit mal. Et avec le temps, les malaises se firent plus fréquents. Elle finit par s'isoler définitivement dans sa chambre n'acceptant de recevoir que de rares proches parmi lesquels Eva sa femme de chambre et dame de compagnie, Sylvar l'augure et Nadir son époux.



LE SECRET

Il y avait bien un mystère autour de ce communiqué officiel. Pourquoi cette annonce de deuil, alors que la parturienne était sauve et que son bébé, une ravissante petite fille de cinq livres naissait en parfaite santé ?

Si vous savez entendre la voix des objets, allez interroger le miroir d'Elfarane il vous livrera son secret :

"La Dame Elfarane était devenue laide, son reflet devenait chaque matin plus atroce et au jour de la délivrance, son doux visage si gracieux n'était plus qu'un masque d'abomination".

Comprenant qu'Harawin avait mis sa menace à exécution, le Roi Nadir,

mis au courant par la Reine de la malédiction qui pesait sur elle, décida de cacher l'existence de sa fille, Eloine, pensant ainsi lui épargner le sinistre destin qui s'était abattu sur sa mère. Elfarane de son côté, accablée par ce malheur irrémédiable décida de quitter le palais et s'exila dans la forêt. Depuis cette époque les bûcherons de liminakovikine aperçoivent parfois la silhouette élancée d'une femme masquée se promenant à travers bois. Ils en ont peur et l'ont appelée la Sorcière de la Forêt, mais aucun d'eux n'a pu la contempler de près.

Elfarane qui s'est liée d'amitié avec les trois soeurs Kovikine, Dryades de Limina, vit aujourd'hui dans la solitude et la nostalgie de sa beauté perdue, passant quelques fois ses anciennes robes de reine dans une petite pièce secrète de sa demeure sylvestre, le visage caché en permanence dernière un masque de cuir blanc.

LA VENGEANCE D'HARAWIN

La reine était devenue laide certes, mais quelles étaient les véritables causes de sa transformation ? Harawin était bien entendu responsable de la soudaine métamorphose (qui fut d'ailleurs plutôt progressive...). La Magie noire n'y était en fait pour rien. Le Compte d'Equiminas, piètre nécromancien incapable d'accomplir un tel charme, utilisa, à défaut de sorcellerie, le pouvoir des Herbes. Possesseur de longue date du *Grimoire de Waldemar*, imposant ouvrage d'herboristerie, il consulta l'antique parchemin et concocta la Potion de Laideur, qu'Eva, sa maîtresse, (après s'être engagée auprès de la reine et avoir gagné sa confiance) put verser dans les plats quotidiens de sa Majesté Elfarane.

Eva, son forfait perpétré, disparut du palais sans laisser de traces. Personne n'entendit plus jamais parler d'elle. Elle vécut le restant de ses jours à Equiminas. On trouvera d'ailleurs son image aux côtés du Comte dans la galerie des portraits à Equiminas.

Nadir voulant à tout prix préserver sa fille garda le secret de la reine, sans jamais tenter des représailles contre Harawin. Celui-ci, sa vengeance assouvie, oublia Elfarane et sa fille, délaissa le Leinhord et s'en alla guerroyer au loin. Il mourût à son retour, peu de temps après qu'Eva lui eut donné un fils, un peu moins laid que lui et baptisé Fjordja. Sa veuve le suivit de près dans la tombe. Harawin laissa derrièr lui un journal que Fjordja a récupéré et lu. Toute l'histoire y est consignée et regroupée dans cinq chapitres consécutifs, sous le titre générique : "Un hymne à la laideur".

UN PEU D'HISTOIRE : IL Y A QUELQUES MOIS...

Apprenant la mort d'Harawin, Nadir IV décida de révéler l'existence d'Eloine qu'il fait passer aujourd'hui pour une lointaine filleule, devenue récemment orpheline. "Il la chérit, dit-on, comme sa fille". Et pour cause ! "Et il la fait héritière (cela fort récemment) de son trône !", au grand dam des prétendants au royaume qui, s'ils se voyaient rejeter par Eloine devraient abandonner toutes ambitions politiques. Parmi eux, le plus virulent, un certain Koréus, est prêt à tout pour la couronne. Arrivé depuis quelques temps à la cour, il a su charmer le roi, qui en a fait son premier conseiller, malgré les réticences de Sylvar l'augure et d'Erevan, le chambellan.

Koréus, alias Fjordja fils d'Harawin (comme on se retrouve !) connait un moyen de se débarrasser d'Eloine tout en ruinant la santé morale et la vie de Nadir, qui, au plus bas de la dépression, devrait céder son pouvoir. Il lui suffit, connaissant le journal de son père, de faire resurgir l'ancienne malédiction. Il laisse supposer à Nadir par des messages très évocateurs que le charme lancé par Harawin va être réactivé et que ses effets maléfiques vont toucher bientôt la prochaine victime, Eloine fille d'Elfarane. Il respecte ainsi la fameuse malédiction :

"La Femme deviendra laide en enfantant sa fille
Et sa fille après elle, un jour se changera (...)"

Puis, dernier coup de théâtre, il enlève Eloine tout en entretenant le mystère. Et alors...

◎◎◎◎

LES JEUX DES NEIGES



Leinhord est un petit royaume paisible, environné de chaines de montagnes. Son climat rigoureux (l'hiver dure plus de six mois), sa neige abondante ont forgé le caractère rude mais accueillant des rares habitants. Ce pourrait être un royaume parmi tant d'autres, un lieu anodin où personne ne penserait trouver l'aventure s'il n'y avait, tous les deux ans, les fameux Jeux des Neiges. Organisés non loin de Volkia la capitale et unique ville, ces compétitions sportives attirent à chaque fois une foule d'étrangers venus prouver leur habileté ou leur force.

C'est sans doute pour cette raison ou par simple curiosité ou encore guidés par la main du destin que les aventuriers pénètrent dans la petite cité de Volkia à 48 heures de l'ouverture des Jeux, juste à temps encore pour s'inscrire éventuellement à certaines épreuves.

Celles-ci se composent essentiellement de compétitions classiques, ski de fond, patinage, mais aussi d'autres qui demandent un plus grand engagement physique. Les plus populaires sont :

- *La course de traineaux :* de petits traineaux individuels, tirés par les chiens au pelage blanc du nord sont disposés dans des "pistes" creusées exprès et délimitées par un petit mur de neige tassée. Quatre pistes se



côtoient ainsi le long d'un parcours sinueux, en pente et long de deux à trois kilomètres. Plusieurs fois sur la distance, le nombre de pistes se réduit (ou parfois augmente) et il arrive que dans un passage à travers la forêt il ne subsiste plus qu'une piste ; de plus des brêches aménagées dans les murets de neige permettent à intervalle régulier de passer d'une piste à une autre. Le but de la course est bien entendu d'arriver le premier en bas et pour cela le chemin le plus court passe souvent par de fréquents changements de piste. Les chiens ne sont utilisés que pour donner une vitesse initiale au traineau ; dès le premier goulet, le conducteur coupe les rênes : il s'agit de ne surtout pas blesser les chiens. Ces courses sont dangereuses, les "sorties de piste" et les collisions n'étant pas rares.



- *La traversée des rondins :* Voilà une épreuve qui demande à la fois de la force, un bon sens de l'équilibre et une certaine agilité. Ce sont les bûcherons des vastes forêts de Leinhord qui l'ont inventée et ils en sont bien sûr les maitres. Une succession de trains de bois fraichement coupés dérivent le long du Moska, le fleuve impétueux qui traverse Volkia et va se jeter au-delà du royaume dans la Baie des Brumes. Parti d'un côté de la rive, il faut atteindre l'autre en traversant les trains de bois au fur et à mesure qu'ils se présentent. Bien sûr les rondins ne sont pas attachés entre eux, ils tournent sur eux-mêmes, les trains de bois ne se touchent pas, bref, les occasions de tomber à l'eau (qui est aux environs de 0°) et de se faire écraser entre deux troncs d'arbres ne manquent pas.

- *La chasse aux Narliks :* les Narliks sont des créatures dangereuses et agressives qui hantent les forêts et les berges des grands lacs au sud-ouest de Volkia. Enormes (la masse d'un buffle), ils possédent une tête hypertrophiée terminée par une corne massive qui prolonge leur museau. Carnivores, leur technique de combat consiste à charger leur adversaire pour l'empaler ; puis ils le mordent à l'aide de leur bouche située sous la corne et qui est préhensile. Leurs pattes courtaudes ne leur permettent pas d'aller bien vite sur terre mais par on ne sait quel miracle de la nature ou des dieux, ils nagent vite et bien et maitrisent l'art de surgir de l'eau à toute allure. Leur chasse n'est pas une partie de plaisir et se pratique généralement à plusieurs. Dans le cadre des Jeux, les chasseurs peuvent au maximum être trois.

UNE VIEILLE FEMME

Les personnages, même s'ils ne le savent pas encore, sont des héros. Il est donc naturel qu'ils se distinguent lors de ces Jeux des Neiges. L'un d'entre eux abattra un Narlik d'un coup d'épée bien placé, un autre réussira l'exploit de battre le champion des bûcherons lors de la traversée des rondins,...

Etant étrangers à la région, voici les renseignements qu'ils peuvent sans difficulté obtenir en discutant avec les Leinhordiens :
- Nadir IV, le roi, ne s'est jamais remarié ; cela fait pourtant un bon bout de temps que la reine est morte.
- Le nouveau conseiller, Koreus, a remplacé le roi lors de la plupart des épreuves des Jeux. Nadir serait-il malade ?
- La filleule du roi, Eloine, a été désignée comme l'héritière du royaume officiellement au début des Jeux. Suivent les noms de quelques nobles déçus dans leurs espérances politiques.

En plein milieu des Jeux tombe la nouvelle du report de la Liesse du Solstice d'hiver. Cette fête est organisée chaque année et donne lieu à de grandes réjouissances. Cette année elle est en l'honneur d'Eloine mais la filleule du roi est déclarée souffrante. Cette décision brusque provoque un certain mécontentement.

A la fin des Jeux des Neiges, les personnages recoivent dans leur auberge la visite d'une femme. Il s'agit de Cünelunde, la vieille nourrice d'Eloine. En effet celle-ci, après la retraite de sa mère, a dû quitter le palais paternel (elle n'avait que quelques jours) mais n'est pas partie vivre avec sa mère qui ne voulait pas lui infliger la torture de grandir avec la vue quotidienne de la laideur. Aussi la princesse fut-elle élevée dans une pension par Cünelunde qui ignore tout de son origine.



La vieille nourrice est une personne simple. Depuis que sa petite fille s'est installée au palais, elle ne comprend plus très bien ce qui se passe. Mais la disparition subite de son Eloine la désespère. N'osant en parler avec le roi, elle a pensé s'adresser à des hommes vaillants et débrouillards ; et qui peut l'être plus que les héros des Jeux des Neiges ? Cünelunde apprend aux PJ la disparition de la princesse et que le roi a choisi de ne rien dire pour ne pas provoquer d'affolement. Elle supplie les PJ de partir à la recherche de son Eloine chérie. S'ils acceptent, elle leur remet un anneau en or gravé des initiales E. L. (Elfarane de Leinhord), disant qu'il appartient à Eloine et qu'il pourra peut-être leur être de quelque utilité.

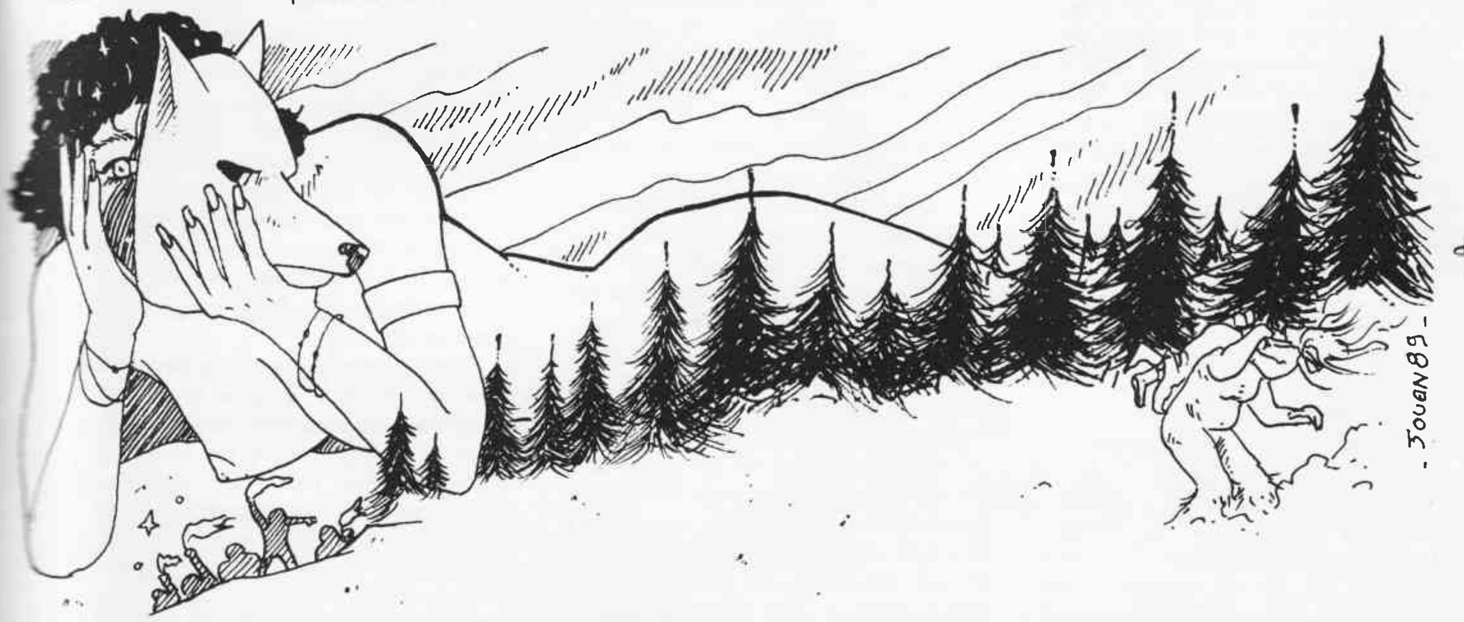
SUR LA PISTE

Cünelunde peut encore apporter une dernière précision : les deux - trois jours avant la disparition, elle a souvent vu un homme rôder du côté des appartements d'Eloine. Grand, le poil sombre, il est surtout remarquable à cause de la balafre qui commence à la racine de son nez, court sous l'oeil et va mourir à la commisure des ses lèvres. Cette description remémore au personnage qui a suivi le plus près le déroulement de l'épreuve de la traversée des rondins, un homme qui correspond à ce signalement et qui s'était distingué en poussant carrément son adversaire à l'eau, le blessant sérieusement. Arrivé sur l'autre berge il avait disparu et les bûcherons n'avaient pu mettre la main sur lui.

Forts de ce début de piste, les PJ n'ont plus qu'à commencer une petite enquête à Volkia. C'est le moment pour un maitre de jeu imaginatif de glisser quelques fausses pistes ou mini-aventures citadines au hasard des initiatives des joueurs.

Les PJ n'obtiendront guère de résultats dans la plupart des endroits publics de la ville sauf :
- S'ils interrogent un membre de la domesticité du palais, qui pourra leur confirmer le signalement et apporter les précisions suivantes : le balafré était souvent avec un autre homme, petit et insignifiant qui lui ne possède aucun trait remarquable. Les deux hommes font plus ou moins partie du groupe d'individus et de courtisans qui gravitent autour du conseiller Koreus.
- Quelques marchands en ville font commerce de vehicules. L'un d'eux se

souvient assez nettement d'un homme balafré qui a insisté pour acheter un traineau - cabriolet (c'est-à-dire un traineau fermé) ainsi qu'un équipage de chiens en plein Jeux des Neiges. Comme le marchand avait tout vendu, il accepta finalement après une longue négociation de lui céder le sien. Pourtant il n'avait pas voulu d'abord car son patin gauche est en mauvais état comme on peut le remarquer aux traces bizarrement irrégulières qu'il laisse. Le marchand donnera cette dernière information sans y penser, dans l'élan de la conversation et uniquement si les



aventuriers se montrent aimables. Il a vu aussi le balafré entasser des tas couvertures à l'intérieur du traineau.

Les PJ n'apprendront rien de plus à Volkia. Il leur faut maintenant chercher plus loin. La cité est construite dans une vallée et n'a que deux issues : par le sud (d'où viennent les personnages) et par le nord, direction la baie des brumes. Cinq minutes de réflexion et les aventuriers vont plein nord. Un épais manteau de neige (nous sommes au beau milieu de l'hiver) recouvre le paysage. Le seul moyen de locomotion efficace est le traineau, tiré soit par de robustes petits poneys, soit par des chiens de montagne (meilleurs pour le hors-piste).

La piste est relativement déserte. En plein hiver les Leinhordiens se déplacent peu, d'autant plus que la Liesse étant reportée, ils n'ont plus aucune raison de le faire. Pendant deux jours, les PJ traversent un superbe paysage de montagne, leurs chiens caracolant gaiement dans la neige. Dans les villages traversés, les habitants n'ont guère remarqué l'équipage du balafré. Mais de temps en temps, sur le bas-côté de la piste, une étrange trace de patin dessine un motif sinistre...

MA CABANE AU LEINHORD

La matinée du deuxième jour est superbe : un ciel bleu d'hiver, un soleil éclatant, le scintillement de la neige... Alors que la piste traverse une forêt de sapins, un sentier trahi par une trace caractéristique s'engouffre à travers les conifères. Si les aventuriers ratent l'embranchement, ils peuvent aller jusqu'à la baie des brumes... Le chemin enneigé slalome entre les arbres pendant des heures, direction approximative : le Nord - Est.

A la tombée de la nuit, les PJ arrivent en vue d'une petite cabane de rondins. Pas de lumière. La porte est verrouillée. Dans la demi - obscurité, il est encore possible d'apercevoir des traces de traineau devant la porte, mais apparemment pas celle suivie depuis deux jours. Les volets étant clos, il est plus facile de défoncer la porte... La lourde botte tachée de blanc fait un bruit sourd contre le bois. Un peu d'écho... Une fois, deux fois, trois fois, la porte cède. Les premiers rayons de lune éclairent faiblement l'intérieur. Une table, un lit. Sur le lit, un corps. La tête est méconnaissable, déformée par la blessure qu'elle a subie. La fille est en robe légère, sa main rigidifiée par le froid se cramponne à une hache. Sur la table un parchemin et quelques lignes laconiques : "A mon parrain, Nadir IV. Je devenais affreuse, je ne pouvais plus le supporter. Pardonne-moi mais je ne serai jamais reine. E. L." Non loin, les premiers hurlements des loups s'élèvent vers la nuit en un lancinant chant de désespoir. L'air glacial pénètre par la porte grande ouverte et glace les corps comme le spectacle macabre glace l'esprit. L'histoire d'Eloine est-elle finie?

MEURTRE ET ENLEVEMENT

Koréus alias Fjordja a conçu un plan à double développement pour perpétrer sa vengeance contre Nadir et sa fille et s'emparer du trône. Après l'enlèvement d'Eloine et le "réveil" de la malédiction grâce à de traitres petits messages, il compte pousser le vieux roi brisé par le chagrin à abdiquer en sa faveur par une mise en scène du suicide d'Eloine, spectacle que les PJ ont découvert prématurément dans la cabane. Mais au cas où il rencontrerait une résistance inattendue (il se méfie du chambellan et de l'augure), Koréus s'est aménagé une porte de sortie : la fille assassinée n'est pas la véritable Eloine mais une jeune femme qui lui ressemble et le parchemin est un faux qui imite à la perfection l'écriture de la princesse. Ainsi il reste au fils félon d'Harawin la ressource ô combien réconfortante du chantage.

Qu'est donc devenue Eloine ? Son destin est digne d'un cauchemard de sorcière. Enlevée par le balafré, un tueur sadique mais peu discret et son complice, elle devait être amenée dans un discret chalet de montagne, non loin de la sinistre cabane de rondins, pour y attendre que le passage à travers les cols soit possible et être amenée en Equiminas. Mais les montagnes sont un endroit bien peu sûr en hiver, même pour un tueur... Le traineau fut attaqué par la créature la plus extravagante que l'on puisse imaginer : un Yéti ! L'abominable homme des neiges tua le balafré et son complice et, subitement tenaillé par un souvenir de son humanité passée (voir "le miroir de l'Ame") emmena la douce Eloine avec lui. Jetée en travers de son épaule, la princesse crut sa dernière arrivée une fois de plus.

LA SORCIERE DE LA FORET

Les personnages passent une nuit bien peu confortable dans la cabane exigüe où flotte une atmosphère d'épouvante. La température descend très bas, il gèle dehors. Les hurlements des loups les accompagnent, fond sonore de leurs cauchemards macabres. Au petit matin, les PJ sont sortis de leur sommeil agité par des coups frappés puissamment à la porte. Dehors, rendus fantômatiques par la neige qui tombe mollement, une dizaine de bûcherons attendent fermement les aventuriers. La fille morte pourrait bien être cette fraiche gamine qui a disparue d'un village voisin voici une semaine. L'un d'eux a vu les PJ hier au soir, personnages bien suspects dans cette forêt momentanément troublée. Les forestiers sont résolument hostiles, convaincus que ces étrangers ont commis quelqu'acte abominable. Les convaincre du contraire sera difficile.

Si le combat s'engage, les PJ s'apercevront rapidement que la meilleure dès solutions consiste en la fuite (les bûcherons ont "emprunté" le traineau) ; les forestiers ne les poursuivront pas très avant dans la forêt, par crainte de la sorcière. Si le dialogue s'instaure, les bûcherons, troublés, évoqueront l'existence de la sorcière qui dans sa grande sagesse saura conseiller les aventuriers. Si les PJ sont faits prisonniers, les forestiers les amènent à leur village ; mais en chemin une silhouette blanche apparait entre les arbres : la sorcière de la forêt! les bûcherons fuient apeurés, laissant les personnages seuls avec l'apparition.

Elfarane, puisqu'il s'agit bien d'elle, n'a plus guère de contacts avec les humains. Ses seules compagnes sont trois soeurs dryades, des créatures étranges et farouches qui ne se montreront point sauf si les PJ menacent la vie de leur amie. Les bûcherons ont peur d'elle et elle n'a jamais essayé de dissiper cette crainte.

Quelle que soit la situation dans laquelle les aventuriers la rencontreront, Elfarane ne cherchera pas à fuir ou à se cacher. Grande, revêtue d'une somptueuse fourrure de renard argenté, un masque le loup blanc lui dissimulant le visage, elle reste impassible, à peine curieuse, lointaine. Elle ne mentionnera à aucun moment son nom qui n'a plus guère de sens pour elle maintenant. Elle écoute les PJ sur place, sans bouger, l'idée de les inviter à la suivre jusqu'au pin géant creux qui lui sert de refuge ne lui vient même pas à l'esprit. Elle répond toujours après une longue pause, évasivement. Elle a vu ce qui reste du traineau du balafré et elle peut en indiquer l'emplacement. Si un personnage lui montre la bague donnée par Cünelunde, elle reste un instant petrifiée puis murmure "ma bague" avant de s'enfuir avec une rapidité étonnante. Elle sème ses poursuivants facilement.

TECHNIQUE

Narliks : DV : 5 ; CA : 7 ; ATT : 2 ; DOM : corne : 1-10 (en charge 3-18), machoires : 1-4 ; Align : neutre ;
Bûcherons : DV : 1 ; PV : 3 ou 4 ; CA : 9 ; Hache : 1-4
Yéti : (MM p. 109) DV : 4+4 ; CA : 6 ; PV : 36 ; DOM : 1-6/1-6 (pierres lancées : 1-3/1-3). L'abominable homme des neiges essayera en priorité d'empêcher qui que ce soit d'approcher d'Eloine. Il se battra jusqu'à la mort. Son intelligence est semi-animale.
Koréus alias Fjordja : Guerrier 6° niv. CA : 3, PV : 48, se bat à l'épée longue (+1)
Elfarane : Prêtresse 2° niv. ; CA : 9 ; PV : 10.
Le Miroir de l'Ame : Quiconque y regarde doit réussir un jet de protection contre la pétrification avec un malus de 2 ou voir son charisma s'ajuster à son alignement : tous les bons : +1 ; les mauvais : -1 ; les neutres lancer 1d6 : 1 à 2: -1, 3 à 4: rien, 5 à 6: +1. De plus il faut réussir un autre jet contre les sorts ou sentir l'envie irrépressible de regarder à nouveau. On peut gagner ou perdre un maximum de 3 points ; ensuite la transformation est plus radicale (voir ce cher Oraldon Mégortal).

LE MIROIR DE L'AME

Caché dans un coin d'une des petites grottes, se trouve un objet inattendu : un miroir. Mais pas n'importe quel miroir, le Miroir de l'Ame. Regarder dedans est une expérience unique. Les traits du visage deviennent plus forts, plus mobiles, la moindre ride apparait comme un glorieux témoignage de l'usure du temps, la silhouette prend une épaisseur nouvelle... La fascination que suscite la comtemplation de son image va bien au-delà d'un narcissisme triomphant. C'est que le Miroir de l'Ame révèle l'essence même de la nature humaine ; il façonne le Corps à l'image de l'Ame.

Oraldon Mégortal n'était qu'un collectionneur avide, un marchand véreux un peu moins scrupuleux que la plupart des hommes lorsqu'il acquit fortuitement le miroir. Bientôt il s'abîma dans la comtemplation de sa vacuité, se délecta des tâches d'ombre intenses qu'il découvrait en lui. Et il changea. Il changea au point de devoir quitter la compagnie humaine pour seulement conserver celle de son ombre. Et il changea encore...

La vue d'Eloine ressuscita en lui un zeste d'humanité. Peut-on appeler cela l'amour ? N'est-ce qu'une simple pulsion quasi animale ? Saurons-nous jamais ? Le Miroir de l'Ame est un objet précieux. Encore pure, Elfarane retrouverait sa beauté perdue si elle se mirait dedans. Mais sans doute continuerait-elle de vivre dans la forêt, car n'est-ce pas là qu'elle a trouvé la paix ?

L'ABOMINABLE HOMME DES NEIGES

Autour du traineau détruit et des cadavres des deux hommes de main, des traces de pas humanoide énormes sont facilement repérables. La neige qui tombe ne les a pas encore effacées. Les suivre et remonter jusqu'à la caverne du Yéti prend cependant des heures pendant lesquelles des rencontres inquiétantes peuvent surgir de la brume nuageuse.

Alors qu'ils craignent de s'être définitivement perdus dans la tourmente aveuglante qu'est progressivement devenue la paisible chute de neige du début de journée, les personnages distinguent soudain une tâche noire qui se découpe sur l'obscurité ambiante. C'est l'entrée d'une caverne, sombre mais abritée des bourrasques de vent glacial. Un couloir part plus profond dans la montagne. Au bout d'une dizaine de mètres, il se resserre, pour déboucher un peu plus loin sur une vaste grotte naturelle, légèrement éclairée par un maigre feu de bois.

Deux autres petites cavernes débouchent sur la cavité centrale. De l'une d'elles proviennent des gémissements étouffés émis par Eloine qu'un baillon étouffe à moitié. Le Yéti, qui a l'ouï fine, s'est dissimulé dans un renfoncement de la roche à droite d'où débouche le couloir. Il attaque dès que les aventuriers sont dans la grotte en lancant des blocs de pierre puis il se précipite sur ses proies avec un hurlement de rage et de dépit. Quoi ! On essaye déjà de lui reprendre son trésor...

La délivrance est proche pour la belle Eloine et peut-être pour Elfarane aussi...

Frédéric Vinzent
Aléxandre Lorillière





BON DE COMMANDE*
(* : dans la limite des stocks disponibles)

Je commande la cavalerie des Elfes noirs soit 3 cavaliers sur lézards et 2 chariots elfiques et leurs équipages (figurines 25 mm non peintes). Je vous envoie ci-joint un chèque de 173 frs + 20 frs de frais de port et d'emballage soit 193 francs.

NOM ....

PRENOM..

ADRESSE ....

CODE POSTAL ....

VILLE ....

Offre valable jusqu'au 31 mars.

SOCOMER EDITIONS
35, rue Simart - 75018 Paris - FRANCE
Tél. : 42 59 62 20







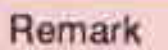
Coup d'oeil indiscret : Le facétieux apprenti-magicien Pimpernel s'installe devant la boule de cristal qu'il vient d'emprunter à son maître. Il réalise quelques passes magiques et la boule s'anime. Frémissant, l'innocent Pimpernel découvre une luxueuse chambre très certainement située dans la tour des sorcières. Devant le lit aux draps mauves, deux mégères se crêpent le chignon. Un peu plus loin, une apprentie travaille son art magique. Pimpernel reconnait immédiatement la jeune fille devant le miroir : Scarlett la belle, Scarlett la gaie, Scarlett l'insouciante. Honteux d'avoir dérobé un instant de l'intimité de celle qu'il aime, Pimpernel brouille l'image et part dans une longue rêverie...
Figurines peintes par Michel Gaithey. Décor : Poly Styrène.



Remark Prince August



Prince August









Remark





Le Cercle de Stratégie présente :

Dossier Spécial

MER de JAVA

Amirauté

Squad Leader

Air Force



